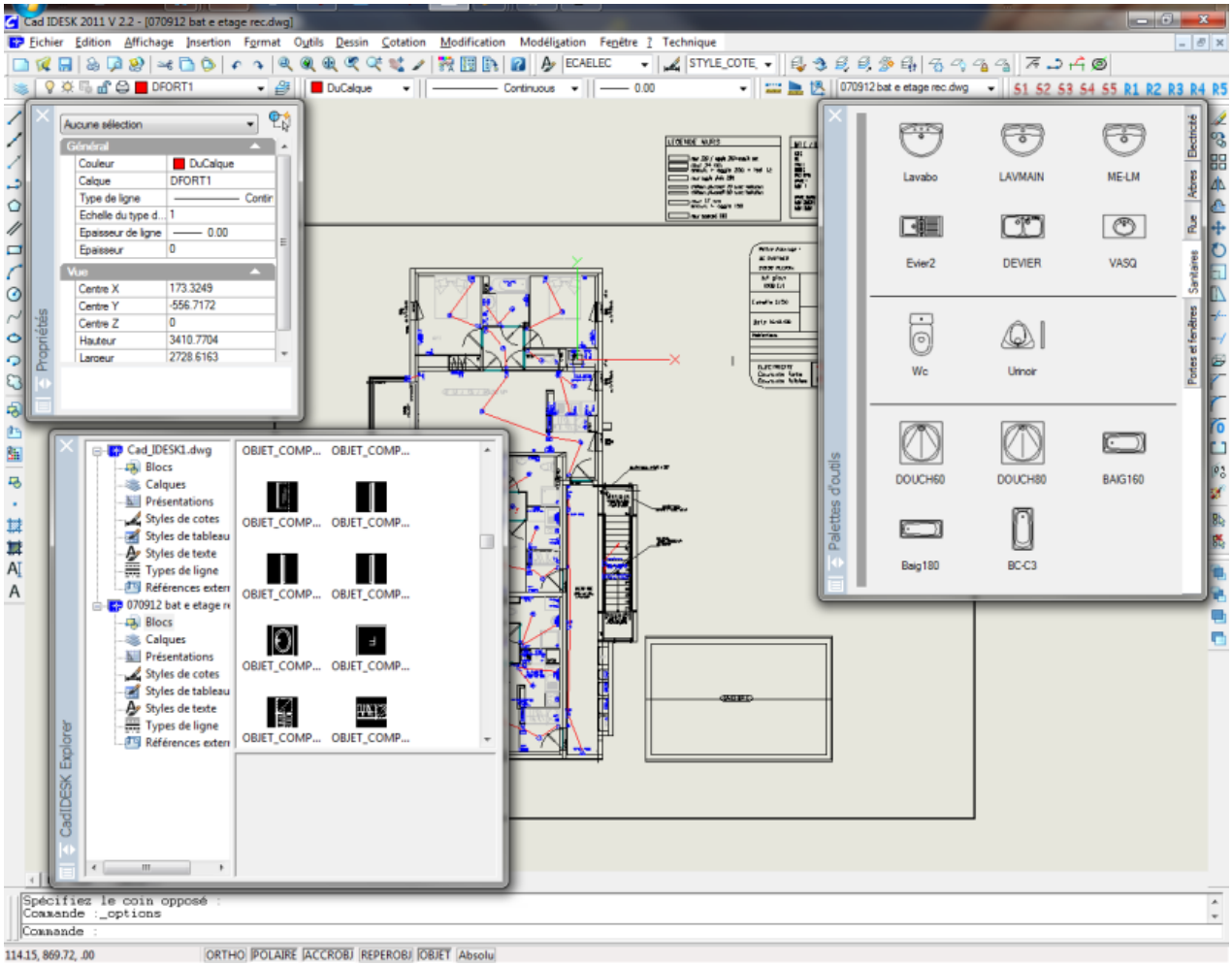
Bienvenue dans l'aide de Cadidesk

Que vous soyez un utilisateur débutant ou un professionnel de la CAO, vous saurez bientôt utiliser les fonctionnalités de ce logiciel, permettant d'améliorer votre productivité. Ces fonctionnalités comprennent :

- Un environnement familier Microsoft Windows.
- La possibilité de travailler avec plusieurs dessins ouverts.
- Une compatibilité DWG inégalée

Vous avez choisi un logiciel à un prix abordable et de haute qualité : vous ne pourrez qu'en être satisfaits !



Nous vous recommandons de prendre quelques instants pour vous familiariser avec les informations de l'Aide.

CadIDesk Pro est destiné aux utilisateurs qui recherchent un programme de dessin qui permet de créer, modifier, d'imprimer tous les plans au format DXF, DWF et DWG tout en les enregistrant en

DXF et DWG, ou les exportant en DWF.

NOTE : Dans ce Guide de l'utilisateur, il est supposé que vous avez déjà utilisé d'autres programmes basés sur Microsoft Windows et que vous êtes familiarisés avec la terminologie et les techniques de Windows.

Accrochages aux objets

Barre d'outils: Accrochages aux objets

Menu: Format > Accrochage aux objets >

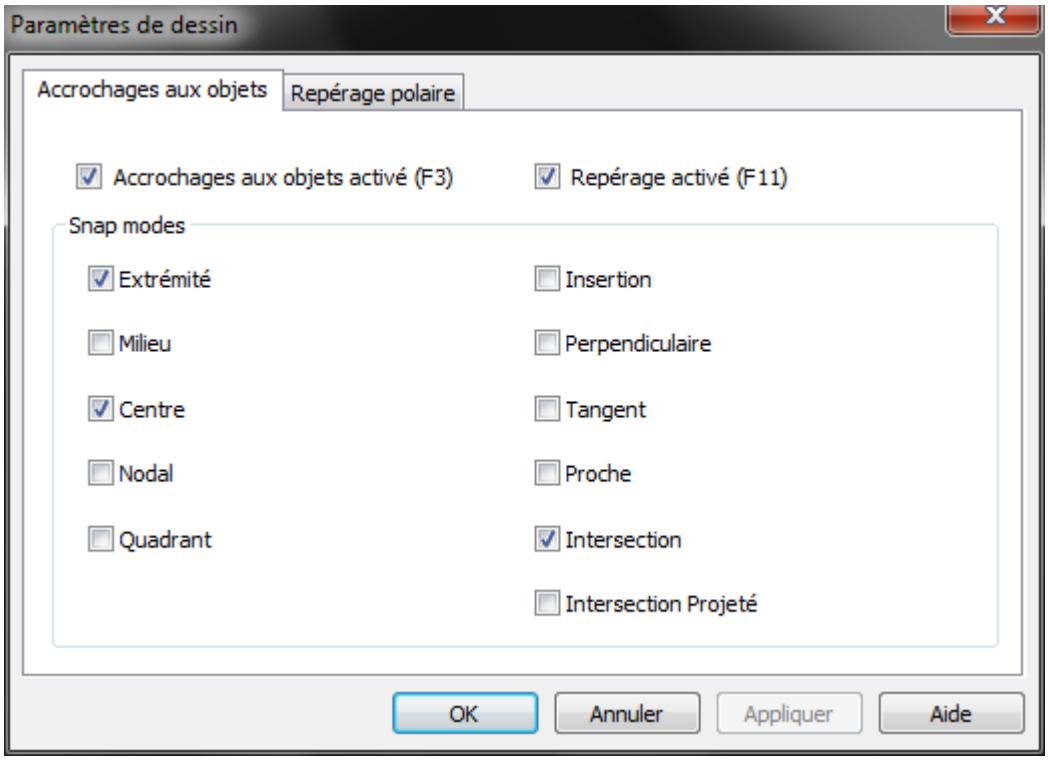
Barre d'état: Mode d'accrochage aux objets ACCROBJ

Ligne de commande: ACC ou "+DSETTINGS 0"

Permet aux points d'être localisés précisément sur les points de référence des entités existantes.

Case de dialogue

Sélectionne l'activation de l'accrochage . Lorsqu'il est actif, le programme accroche les objets selon les cases à cocher.



Types

Accrochages: PROche · EXTrémité · MILieu · CENtre · PERpendiculair · TANgent · QUAdrant · INSertion · NODal(point) · INTersection Pour Activer / désactiver les accrochages d'entités, appuyer sur F3.

Pour accrocher:

- Extrémités : Extrémités des lignes, polylignes, arcs et arcs elliptiques.
- Milieu : Milieu des lignes, arcs et arcs elliptiques.
- Centre : Centre des cercles, ellipses, arcs et arcs elliptiques.
- Nodal : Points constituant des objets indépendants.
- Quadrant : Intersections entre le SCU en cours et les objets.
- Insertion : Lors de l'insertion d'un bloc dans un dessin, un point d'insertion est toujours choisi.
  Choisir cette option fera apparaître des points d'accroche sur les points d'insersion des blocs.
- Perpendiculaire : Intersection entre les objets du dessin et les deux droites perpendiculaires passant par un point que vous désignerez.
- Tangente : Point tangent entre un cercle ou un arc de cercle et la droite passant par un point que vous désignerez.
- Proche : Point le plus proche du curseur à l'écran.
- Intersection : Intersection entre deux objets du dessin dans le même plan.
- Intersection projetée: Intersection entre deux objets du dessin n'appartenant pas au même plan mais qui se croisent dans la vue courante.

  Astuce: Lorsque votre curseur est dans l'espace objet, un clic droit prolongé vous donnera accès à l'option 'remplacer accrochage' qui vous permet d'activer une option de l'accrochage objet pour un seul clic.

  Pour mémoire:

- le milieu de deux point, choisir M2P.
- à partir d'un point de référence, choisir DEPuis.

NOTE Le programme dispose de deux indicateurs visuels pour signifier l'activation de l'accrochage à une entité. Lorsqu'un accrochage à une entité est activé, ACCROBJ apparaît en noir sur la ligne d'état. Lorsque vous dessinez ou éditez, le curseur affiche les icônes indiquant l'accrochage à une entité courant.

Voir aussi...

Paramètres de l'accrochage aux objets.
Repérage de l'accrochage objet

Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage au centre

Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir Accrochage au centre

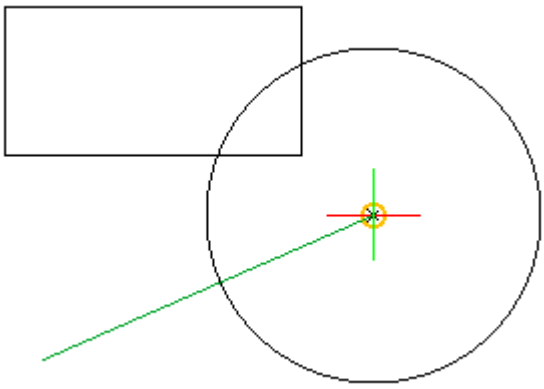
Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Centre

Ligne de commande: CENTRE ou CEN

Cen

Sélectionne le mode marche ou arrêt de l'accrochage au centre d'un objet le temps d'un clic. Lorsqu'il est en marche, vous pouvez accrocher un nouvel objet que vous tracez au centre d'une autre entité. Vous pouvez accrocher au centre des arcs, cercles, ellipses, et arcs elliptiques.

Vous pouvez utiliser la commande Centre comme un ancien accrochage (temporaire) lorsque vous utilisez une autre commande. Vous pouvez utiliser CEN à l'intérieur d'une autre commande, mais vous devez utliser l'entrée complète de ligne de commande dans le message d'invite.



Pendant l'accrochage au centre d'un objet, positionnez le curseur à l'extérieur de l'entité. La nouvelle entité s'accroche au centre de l'entité de votre choix.

Voir aussi...

Accrochages aux objets

Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage à l'extrémité

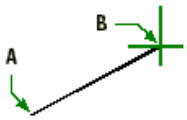
Barre d'outils: Accrochages objets > Etablir l'Accrochage aux Extrémités

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Extrémité

Ligne de commande: EXTREMITE

Ext

Sélectionne l'activation de l'accrochage à l'extrémité. Lorsqu'il est actif, le programme accroche à l'extrémité d'une entité.



Accrocher la nouvelle ligne à l'extrémité d'une ligne existante (point A ou B), ou d'un arc ou etc... en fonction de la distance la plus courte par rapport à la position de la souris.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage au Point d'Insertion

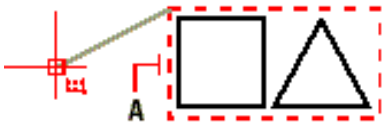
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage au Point d'Insertion

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Insertion

Ligne de commande: INSERTION ou Ins

Ins

Lorsqu'il est actif, vous pouvez accrocher une nouvelle entité que vous dessinez au point d'insertion d'un attribut, bloc, ou texte.



Dessiner une nouvelle entité en accrochant au point d'insertion d'une autre entité.

Voir aussi...

- Accrochages aux objets
- Accrochages au centre
- Accrochage à l'extrémité
- Zone d'influence de l'accrochage
- Accrochage à l'intersection
- Accrochage au milieu
- Accrochage au plus proche
- Accrochage perpendiculaire
- Accrochage au point
- Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage à intersection

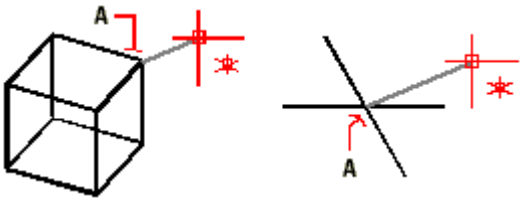
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage au Point d'Intersertion

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Intersertion

Ligne de commande: Intersection ou Int

Int

Lorsqu'il est actif, vous pouvez accrocher une nouvelle entité que vous dessinez à une intersection 3D d'une combinaison d'entités. Vous pouvez accrocher à la combinaison d'un arc, cercle, ellipse, arc elliptique, ligne, polyligne, demi-droite, ou droite. Si la cible ne couvre qu'une entité, le programme vous invite à sélectionner une seconde entité puis accroche au point où les deux entités se croisent dans l'espace 3D.



Dessiner une nouvelle entité en accrochant à l'intersection 3D d'une autre entité.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage au milieu

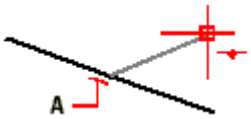
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage au milieu

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Milieu

Ligne de commande: milieu ou Mil

Mil

Active ou désactive l'accrochage au milieu. Lorsqu'il est activé, vous pouvez placer avec précision une entité au milieu d'une autre. Vous pouvez accrocher au milieu d'un arc, ligne, segment de polyligne, plan, et droite.



Accrocher une nouvelle ligne au milieu d'une ligne.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage au point

Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage au point

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Nodal

Ligne de commande: nodal ou Nod

Nod

Après l'avoir activé, le pointeur se change en carré au centre du réticule. Les points ou sommets que vous déterminez sont accrochés au point le plus proche du centre du réticule (à l'intérieur du carré).

Accrocher à un point.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage perpendiculaire

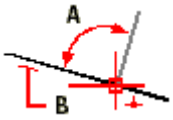
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage perpendiculaire

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Perpendiculaire

Ligne de commande: perpendiculaire ou Per

Per

Lorsqu'actif, vous pouvez accrocher une entité que vous dessinez au point perpendiculaire d'une autre entité. Vous pouvez accrocher une nouvelle entité au point perpendiculaire d'un arc, cercle, ligne, polyligne, plan, et droite.



L'angle droit entre l'entité tracée et l'entité existante. L'entité à laquelle vous accrochez une ligne perpendiculaire.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage à intersection

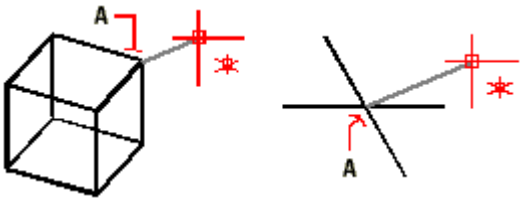
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage au Point d'Intersertion

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Intersertion

Ligne de commande: Intersection ou Int

Int

Lorsqu'il est actif, vous pouvez accrocher une nouvelle entité que vous dessinez à une intersection 3D d'une combinaison d'entités. Vous pouvez accrocher à la combinaison d'un arc, cercle, ellipse, arc elliptique, ligne, polyligne, demi-droite, ou droite. Si la cible ne couvre qu'une entité, le programme vous invite à sélectionner une seconde entité puis accroche au point où les deux entités se croisent dans l'espace 3D.



Dessiner une nouvelle entité en accrochant à l'intersection 3D d'une autre entité.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage au plus proche

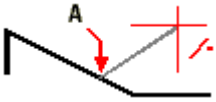
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage proche

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Proche

Ligne de commande: proche ou Pro

Pro

Une fois la commande activée, le pointeur se change en carré au centre du curseur. Tous les points ou sommets que vous déterminez s'accrochent au point le plus proche du centre du curseur sur l'entité la plus proche (dans le carré).



Accrochez une ligne à l'entité la plus proche.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point
Accrochage au point quadrant

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage au Point Quadrant

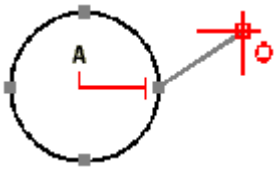
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage Quadrant

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Quadrant

Ligne de commande: Quadrant ou qua

Qua

Lorsqu'il est actif, vous pouvez accrocher des entités aux points quadrants des arcs, cercles, ellipses, ou arcs elliptiques. Lorsque vous accrochez une ligne au point quadrant d'une ellipse, vous ne pouvez accrocher qu'à la gauche ou droite des points de l'axe.



Accrochez une ligne à l'un des quadrants.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Accrochage au Point Tangent

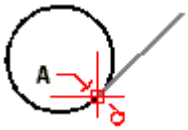
Barre d'outils: Accrochages Objets > Définir l'Accrochage Tangent

Menu: Format > Remplacer accrochage aux objets > Tangent

Ligne de commande: Tangent ou tan

Tan

Lorsque la commande est active, vous pouvez accrocher une nouvelle entité à la tangente d'un arc ou d'un cercle.



Dessine une ligne tangente à une autre entité.

Voir aussi...

Accrochages aux objets
Accrochages au centre
Accrochage à l'extrémité
Zone d'influence de l'accrochage
Accrochage au point d'insertion
Accrochage à l'intersection
Accrochage au milieu
Accrochage au plus proche
Accrochage perpendiculaire
Accrochage au point

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Options

Barre d'outils : Standard > Aide

Menu : ? > Aide

Ligne de commande : *aide*

Raccourci : F1

Affiche l'aide contextuelle en ligne pour la commande courante.

Voir aussi...

A propos

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Renseignements

Menu: Outils > Renseignements > *Outils*

Barre d'outils: Renseignements

Outils

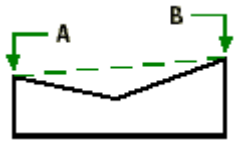
Les différents outils de cette commande sont les suivants:
- Distance
- Aire
- Localiser un point

Distance

Ligne de commande: *distance*

Barre d'outils : Renseignement > Distance

Cet outil vous indique quelle sont la distance et l'angle entre deux points de votre dessin que vous séléctionnerez.



Spécifiez le premier point :

Déterminez le point de départ de la distance que vous désirez mesurer.

Spécifiez le second point :

Déterminez le point final. Dans la barre de commande, la distance calculée, les mesures d'angles et les coordonnées delta X,Y,Z sont affichées. Si la valeur de la coordonnée Z n'est pas définie, l'élévation courante est utilisée pour le premier ou le second point.

```
Commande :
Commande :_dist
Spécifiez le premier point :
Spécifiez le second point :
Distance : 466.25  Distance en X: -390.625  Distance en Y: -254.56 Distance en Z: 0
Angle dans le plan: 213.091
Commande :
```

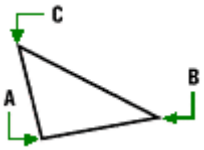
Aire

Ligne de commande: *aire*

Barre d'outils: Renseignements > Aire

Cet outil vous indique le périmètre et l'aire en unités dessin:

Calculer l'aire en déterminant des points



Déterminer le premier point de l'aire à calculer.

Déterminer le second point.

Déterminer le troisième point.

Tous les points doivent se trouver dans le plan X,Y. Si vous ne fermez pas l'aire que vous voulez calculer, le programme calcule l'aire comme si le dernier point que vous avez déterminé était relié au premier point.

Après avoir déterminé tous les points que vous voulez inclure dans le calcul de l'aire, faites un clique-droit de souris ou tapez Entrée.

Objet

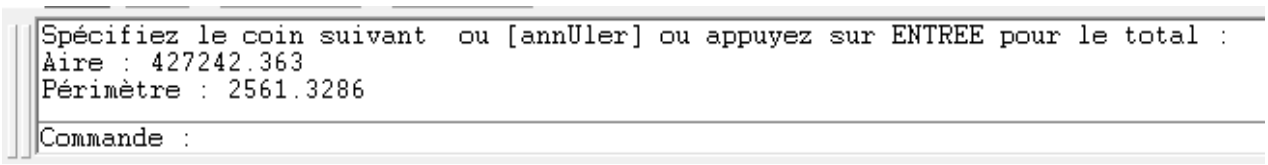
Les entités que vous pouvez choisir pour le calcul d'aire sont les cercles, ellipses, polylignes fermées, polygones, traits, et plans. Lorsque vous sélectionnez une ligne, arc, ou spline, seule la longueur est calculée.

Sélectionner un objet.

Après avoir choisi une polyligne ouverte, l'aire est calculée comme si l'extrémité du dernier segment
dessiné était reliée au point de départ du premier segment; toutefois, la longueur pour fermer la polyligne n'est pas ajoutée au calcul de la longueur.

Pour des polylignes avec des largeurs, la commande d'aire calcule les aire et longueur basées sur la ligne centrale des segments de la polyligne large.

L'aire et le périmètre sont affichés dans la barre de commande. Si vous n'avez pas de barre de commande visible, la fenêtre d'historique s'ouvre, et l'aire et le périmètre y sont affichés.



Localiser un point

Ligne de commande: id

Barre d'outils: Renseignements > Localiser un point

Cet outil vous indique les coordonnés exactes dans le système SCU d'un point que vous séléctionnerez.

Voir aussi... :

Unités
Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ajouter diamètre

Menu: Technique > Cotation > Ajouter Ø

Ligne de commande: *ajdia*

Barre d'outils: Technique > Ajouter Ø

Description:

Cette commande permet d'ajouter facilement le symbole diamètre à une cote existante.

Diamètre

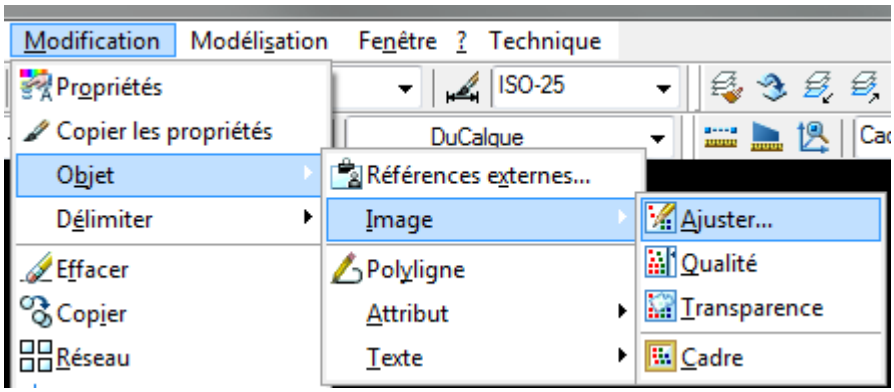
Apres avoir lancé la commande, il suffit de sélectionner les cotes, le symboles sera ajouté si il n'est pas déjà dans la cote

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Modifier une image

Menu: Modification > Objet > Image > *Options*

Barre d'outils: Réference



Differentes commandes:

Ajuster

Ligne de commande: _imageadjust

Barre d'outils: référence > Ajuster

Permet de modifier les paramètres suivants de l'image séléctionnée:
- Luminosité
- Contraste
- Estompe

Qualité

Ligne de commande: _imagequality

Barre d'outils: référence > Qualité

Permet de choisir la qualité de l'image séléctionnée directement dans la ligne de commande.
- Elevée = Très bonne qualité

- Brouillon = Qualité peu élevée

Transparence

Ligne de commande: _transparency

Permet de choisir la valeur de la transparence de l'image directement dans la ligne de commande.
Attention: Afin de choisir une valeur, la transparence doit avoir été activée (dans la ligne de commande).

Cadre

Ligne de commande: _imageframe

Barre d'outils: référence > Cadre

Permet de créer un cadre autour de l'image séléctionnée.
Vous pourrez paramètrer l'épaisseur du cadre (0, 1 ou 2) et il sera de la couleur du calque en cours.

Voir aussi:

Gestionnaire d'images

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ajuster

Barre d'Outils : Modification > Ajuster

Menu : Modification > Ajuster

Ligne de commande : *ajuster*

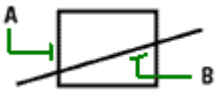
Description:

Ajuste des objets selon un bord de coupe défini par d'autres objets.
Vous pouvez ajuster des lignes et polylignes ouvertes 2D et 3D, demi-droites, arcs, et cercles.
Les entités que vous pouvez utiliser comme bords de coupe sont les arcs, cercles, ellipses, lignes, polylignes, demi-droites, droites, images et fenêtres de l'espace papier.

Paramètres courants: Côté=PRolongement

Sélectionnez les objets ou <Entrer pour tout sélectionner>:

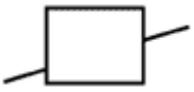
Par défaut



A Sélectionnez l'objet ou les objets que vous voulez utiliser comme bord de coupe ou ENTRER pour tout sélectionner. Toutes les méthodes de sélection sont possibles.

Sélectionnez l'objet à ajuster ou utilisez la touche Maj pour le prolonger ou [Trajet/Coté]:

B Sélectionnez l'entité que vous voulez ajuster.



Résultat.

Maj

Prolonge les objets au lieu de les ajuster. Cette méthode permet de ne pas sortir de la commande pour lancer la commande Prolonger

Trajet T

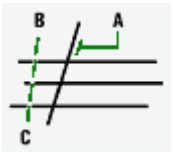
Spécifiez le premier point du trajet :

Cliquez à l'écran pour définir le premier point d'une ligne brisée.

Spécifiez le point du trajet suivant ou [annUler] :

Cliquez à l'écran autant de fois que vous voulez pour créer une ligne brisée de sélection. Entrée pour finir.

Tous les objets touchés par cette ligne seront ajustés.



Resultat

A. Sélectionner le bord de coupe.
B. Déterminer le premier point du trajet.
C. Déterminer le point suivant du trajet.

Point suivant: Déterminer le prochain point du trajet. Vous pouvez continuer à déterminer des points de trajet jusqu'à ce que vous ayez ajusté toutes les entités.

Coté

Entrez un mode de prolongement du côté [PRolongement/PAs de prolongement] <PRolongement>:

PRolongement

Sélectionnez l'entité que vous voulez ajuster.

Resultat

PAs de prolongement

Sélectionnez l'entité que vous voulez ajuster.

Resultat

Voir aussi...

Prolonger

Raccord

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Aligner

Menu : Modification > Aligner

Barre d'outils : Modification > Aligner

Ligne de commande : Aligner

Aligne les objets avec d'autres objets en 2D et 3D.

La commande ALIGN permet de déplacer, de faire pivoter ou de mettre des objets à l'échelle pour les aligner sur d'autres objets.

Choix des objets :

Sélectionnez les objets que vous voulez aligner et appuyez sur ENTREE.

Déterminer les paires de points sur lesquels aligner les objets sélectionnés

Ajoutez des points de départ aux objets que vous voulez aligner et des points d'arrivée à ceux sur lesquels vous voulez aligner les objets sources. Vous pouvez utiliser un maximum de trois paires de points de départ et d'arrivée pour aligner un objet.

Avec une paire de points

Spécifiez le premier point source :

Indiquez un point (1).

Spécifiez le premier point d'arrivée:

Indiquez un point (2).

Spécifiez le deuxième point source :

Appuyez sur Entrée.

Si vous sélectionnez une seule paire de points de départ et d'arrivée, les objets sélectionnés seront déplacés en 2D ou 3D du point de départ (1) au point d'arrivée (2).

Avec deux paires de points

Spécifiez le premier point source :

Indiquez un point (1).

Spécifiez le premier point d'arrivée:

Indiquez un point (2).

Spécifiez le deuxiemz point source:

Indiquez un point (3).

Spécifiez le deuxième point d'arrivée:

Indiquez un point (4).

Spécifiez le troisième point source ou :

Appuyez sur Entrée pour n'utiliser que deux paires de points.

Si vous sélectionnez deux paires de points, vous pouvez déplacer, faire pivoter et mettre à l'échelle les objets sélectionnés en 2D ou en 3D, afin de les aligner sur d'autres objets.

Mettre les objets à l'échelle des points d'alignement ? [Oui/Non] :

Entrez Oui ou appuyez sur Entrée pour Non.

Le premier ensemble de points de départ et d'arrivée définit le point de base de l'alignement (1, 2). Le second ensemble de points définit l'angle de rotation (3, 4).

Une fois que vous avez entré le second ensemble de points, Cadidesk vous demande de mettre l'objet à l'échelle. Cadidesk utilise la distance entre le premier et le deuxième point d'arrivée (2, 4) comme longueur de référence pour déterminer l'échelle de l'objet. La mise à l'échelle est disponible uniquement lorsque vous alignez des objets avec deux paires de points.

Avec trois paires de points

Spécifiez le premier point source :

Indiquez un point (1).

Spécifiez le premier point d'arrivée:

Indiquez un point (2).

Spécifiez le deuxiemz point source:

Indiquez un point (3).

Spécifiez le deuxième point d'arrivée:

Indiquez un point (4).

Spécifiez le troisième point source ou :

Indiquez un point (5).

Spécifiez le troisième point d'arrivée :

Indiquez un point (6).

Si vous sélectionnez trois paires de points, vous pouvez déplacer et faire pivoter les objets sélectionnés en 3D afin de les aligner sur d'autres objets.

Les objets sélectionnés se déplacent de leur point de départ (1) vers leur point d'arrivée (2).

L'objet sélectionné pivote (1 et 3) de manière à s'aligner sur l'objet de destination (2 et 4).

L'objet sélectionné pivote à nouveau dans l'espace (3 et 5) de manière à s'aligner sur l'objet de destination (4 et 6).

Voir aussi...

Déplacer

Rotation

Echelle

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Annuler

Barre d'Outils : Standard > Annuler

Menu : Edition > Annuler

Ligne de commande : Annuler

Raccourci : Ctrl+Z

Renverse l'effet de la ou des commande(s) précédente(s).

Entrez le nombre d'opérations à annuler ou [Retour] <1> :

Entrez le nombre d'opérations que vous souhaitez annuler ou Entrer pour une opération.

U ou Ctrl+Z

Correspond à la commande annuler suivie de l'option 1

Voir aussi...

Rétablir

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Aperçu du tracé

Menu : Fichier > Aperçu du tracé

Barre d'Outils : Standard > Aperçu du tracé

Ligne de commande : *imprimer* ou *_preview*

Affiche une page sur laquelle on peut apercevoir le dessin courant avant de l'imprimer.

Pour obtenir un aperçu, une impression doit avoir été paramètrée au préalable dans le gestionnaire des mises en page.

Voir aussi...

Gestionnaire des mises en page.

Imprimer

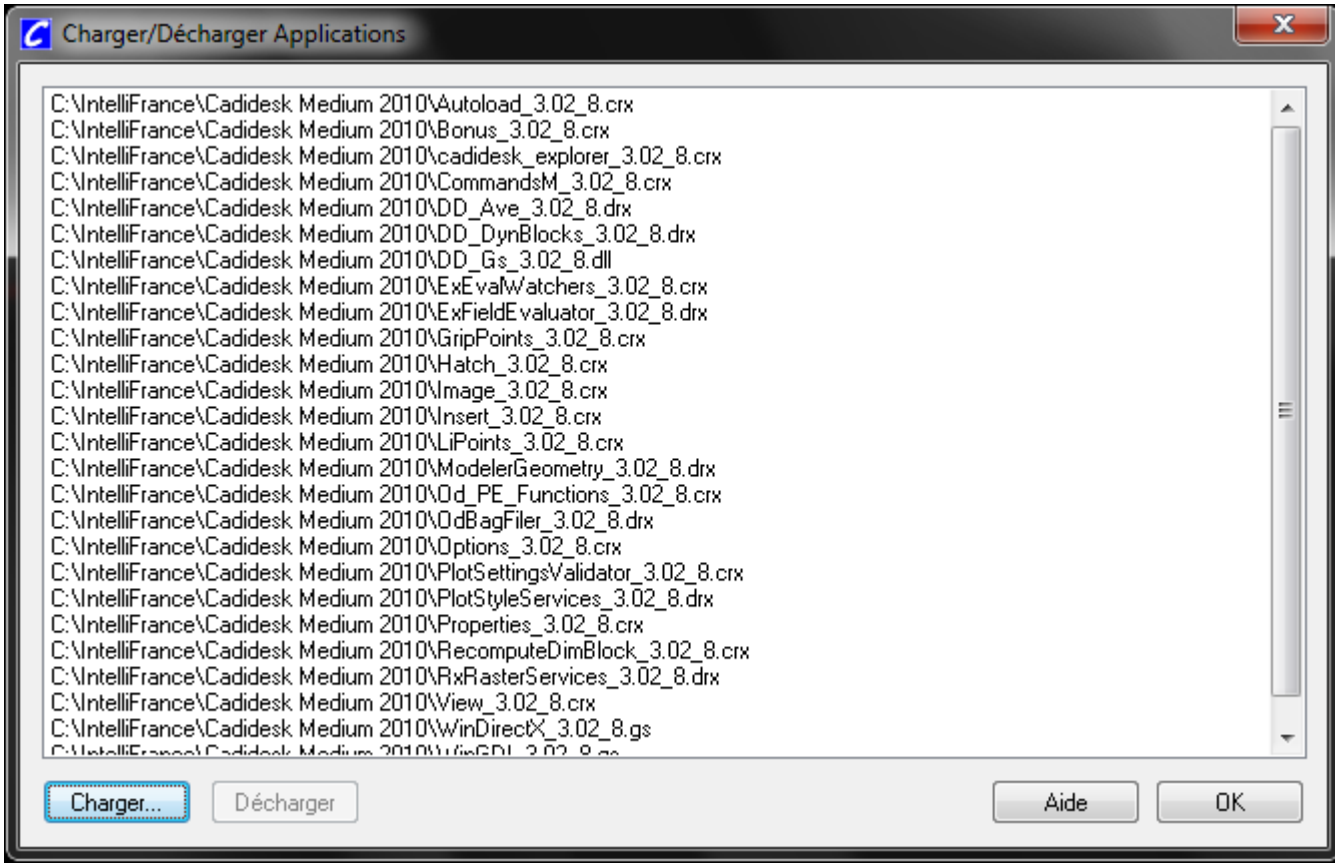
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Charger une Application

Menu : Outils > Charger Application...

Ligne de commande : *_appload*

Affiche la case de dialoque Charger des Fichiers Applications de façon à ce que vous puissiez charger des programmes CRX non chargés automatiquement.



Charger

Charge le programme dans Cadidesk®.

Sélectionnez le nom d'un fichier, puis cliquer sur Charger.
Si le programme ne démarre pas automatiquement, référez-vous aux instructions accompagnant le programme.

Décharger

Décharge le programme de Cadidesk®.

Sélectionnez le nom d'un fichier puis cliquez sur Décharger.
Attention: Ne pas décharger les programmes que vous ne connaissez pas. Ceci pourrait

entraîner un arrêt non prévu de Cadidesk®.

OK

Cliquer sur OK pour fermer la case de dialogue.

Voir aussi...

Ouvrir un dessin

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

A propos

Menu : Aide (?) > A propos

Ligne de commande : APROPOS

Affiche la case de dialogue "A propos" de Cadidesk, qui contient des informations sur la version et l'enregistrement, aussi bien que sur le droit de reproduction et la marque déposée. Cliquez sur OK pour sortir de la case de dialogue.

Voir aussi...

Aide

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

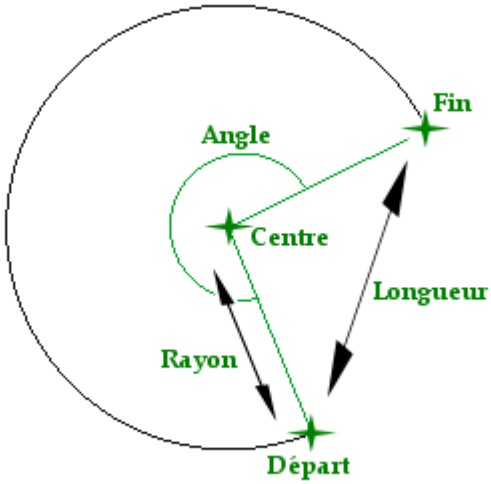
Arc de cercle

Menu: Dessin > Arc

Barre d'outils: Dessin > arc

Ligne de commande: *_arc* ou *arc*

Les différentes combinaisons décrites dans cette commande.



Spécifiez le point de départ de l'arc ou [Centre]:

Description:

L'arc est une portion de cercle, délimitée par deux points.

Cette commande vous permettra de créer des arcs de cercle grâce à plusieurs combinaisons de paramètres les conçernant:

Point de départ (par défaut)

Spécifie le point de départ de l'arc.

Spécifiez le second point de l'arc ou [Centre/pt FInal]:

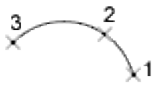
Second point

Dessine un arc de cercle à partir de trois points spécifiés sur la circonférence de l'arc. Le premier point est le point de départ (1). Le troisième est le point d'arrivée (3). Le

deuxième (2) est un point sur la circonférence de l'arc.

Spécifiez l'extrémité de l'arc:

Spécifiez un point (3)



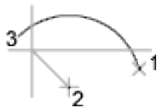
Centre

Spécifiez le centre de l'arc:

Spécifiez l'extrémité de l'arc ou [Angle/Longueur de corde]:

Extrémité

A partir du centre (2), dessine un arc dans le sens trigonométrique entre le point de départ (1) et un point d'arrivée situé sur une demi-droite imaginaire tracée entre le centre et le troisième point (3).



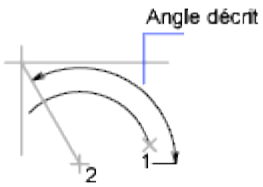
L'arc ne passe pas nécessairement par ce troisième point.

Angle

Dessine un arc dans le sens trigonométrique à partir du point de départ (1), en utilisant un centre (2), avec un angle décrit spécifié. Si l'ange est négatif, un arc est tracé dans le sens horaire.

Spécifiez l'angle décrit:

Spécifiez un angle

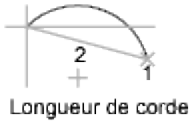


Longueur de corde

Trace un arc en respectant la longueur de corde entre le point de départ et le point d'arrivée. Si la longueur donnée est positive, le petit arc est tracé dans le sens trigonométrique à partir du point de départ. Si la longueur est positive, le grand arc est tracé dans le sens trigonométrique.

Spécifier la longueur de corde (inférieure à:2159.64):

Spécifiez une distance. Vous puvez voir sur la ligne d'invite la valeur maximum de la corde : le diametre



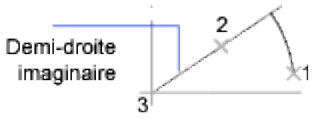
Final

Spécifiez l'extrémité de l'arc:

Spécifiez le centre de l'arc ou [Angle/Direction/Rayon]:

Centre

Dessine un arc dans le sens trigonométrique depuis le point (1) jusqu'à un point final situé sur une demi-droite imaginaire obtenue en partant du centre (3) vers le point que vous indiquez (2).



Angle

Spécifiez l'angle décrit:

Entrez un angle dans vos unité ou spécifiez un angle en déplaçant la souris dans le sens trigonométrique.

Direction

L'arc est dessiné tangent à la direction spécifiée. Cette option permet de dessiner un arc, dans le sens horaire ou trigonométrique, a a entre un point de départ (1) et une extrémité (2). La direction est déterminée à partir du point de départ.

Spécifiez la direction de la tangente à partir du point de départ de l'arc :

Rayon

Dessine l'arc dans le sens trigonométrique entre le point de départ (1) et l'extrémité (2). Si le rayon est négatif, le grand arc est tracé.

Spécifiez le rayon de l'arc :

Centre

Spécifie le centre de l'arc .

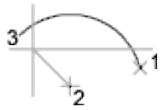
Spécifiez le centre de l'arc :

Spécifiez le point de départ de l'arc :

Spécifiez l'extrémité de l'arc ou [Angle/Longueur de corde]:

Extrémité

A partir du centre (2), dessine un arc dans le sens trigonométrique entre le point de départ (1) et un point d'arrivée situé sur une demi-droite imaginaire tracée entre le centre et le troisième point (3).



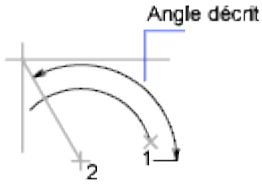
L'arc ne passe pas nécessairement par ce troisième point.

Angle

Dessine un arc dans le sens trigonométrique à partir du point de départ (1), en utilisant un centre (2), avec un angle décrit spécifié. Si l'ange est négatif, un arc est tracé dans le sens horaire.

Spécifiez l'angle décrit:

Spécifiez un angle

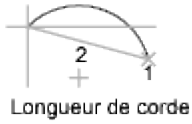


Longueur de corde

Trace un arc en respectant la longueur de corde entre le point de départ et le point d'arrivée. Si la longueur donnée est positive, le petit arc est tracé dans le sens trigonométrique à partir du point de départ. Si la longueur est positive, le grand arc est tracé dans le sens trigonométrique.

Spécifier la longueur de corde (inférieure à:2159.64):

Spécifiez une distance. Vous puvez voir sur la ligne d'invite la valeur maximum de la corde : le diametre



Longueur de corde

Tangente à la dernière ligne ou dernier arc

Dessine un arc tangent à la dernière ligne, à l'arc dessiné lorsque vous appuyez sur ENTREE à la première invite.

Spécifiez l'extrémité de l'arc:

Spécifiez un point (1)

Voir aussi...

Arc elliptique

Cercle

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Cotation

Menu: Cotation

Barre d'outils: Cotation

Description:

La cotation permet de mesurer et d'afficher à l'écran les dimensions du ou des objets sélectionnés. Les différentes options existantes permettent de coter différents types d'objets, et d'afficher les cotes de diverses façons:

- Cotation linéaire
- Cotation alignée
- Longueur d'arc
- Rayon
- Diamètre
- Cotation angulaire
- Ligne de base
- Cotation continue
- Cotation superposée

Options:

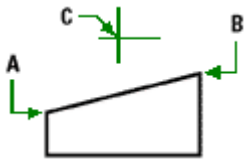
Cotation Linéaire

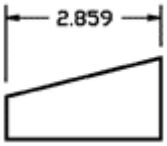
Barre d'outils : Cotation > Linéaire

Menu : Cotation > Linéaire

Ajoute des cotes horizontales et verticales aux entités.
Vous avez le choix de la créer manuellement ou en selectionnant une entité :

Créer manuellement une ligne de cote en déterminant des points

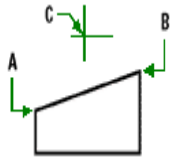


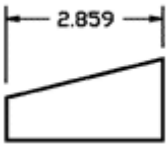


Résultat.

A. Sélectionner l'origine de la première ligne d'attache.
B. Sélectionner l'origine de la seconde ligne d'attache.
C. Déplacer le curseur pour positionner le repère et le texte de cote.

Créer automatiquement une ligne de cote en sélectionnant une entité





Résultat.

A. Sélectionnez l'entité que vous voulez coter.
B. Déplacez le curseur pour positionner le repère et le texte de cote.

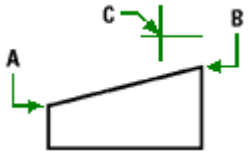
Cotation Alignée

Barre d'outils : Cotation > Alignée

Menu : Cotation > Alignée

Ajoute des cotes alignées aux entités.

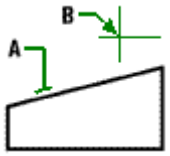
Créer la ligne de cote manuellement en sélectionnant des points



Résultat.

A. Sélectionner l'origine de la première ligne d'attache.
B. Sélectionner l'origine de la seconde ligne d'attache.
C. Déplacer le curseur pour positionner le repère et le texte de cote.

Créer automatiquement la ligne de cote en sélectionnant une entité



Résultat.

A. Sélectionnez l'entité que vous voulez coter.
B. Déplacez le curseur pour positionner le repère et le texte de cote.

Longueur d'arc

Barre d'outils : Cotation > Longueur d'Arc

Menu : Cotation > Longueur d'Arc

Ajoute des cotes de longueur aux arcs.

1. Sélectionnez l'entité que vous voulez coter.
2. Déplacez le curseur pour positionner le repère et le texte de cote.

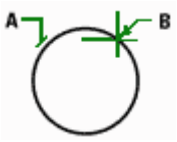
Rayon

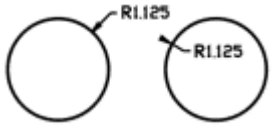
Barre d'outils: Cotation > Rayon

Menu: Dessin > Cotes > Rayon

Mesure le rayon d'un cercle, arc, ou arc polyligne. Vous pouvez positionner le rayon à

n'importe quel angle.





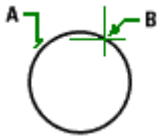
A. Sélectionnez le cercle que vous voulez mesurer.
B. Sélectionner la position de la ligne de cote.

Résultat.

Diamètre

Barre d'outils: Cotation > Diamètre

Menu: Dessin > Cotes > Diamètre



Sélectionnez le cercle que vous voulez coter (A). Déplacez le curseur pour localiser le texte de cote (B).

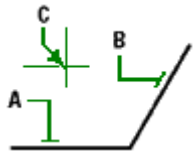
Résultat.

Cotation angulaire

Barre d'outils: Cotation > Angulaire

Menu: Dessin > Cotation > Angulaire

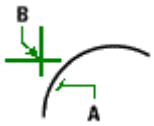
Annoter l'angle de deux lignes



Sélectionnez la première ligne de l'angle que vous voulez coter (A). Sélectionner la seconde ligne (B). Déplacer le curseur pour localiser le texte de cote (C).

Résultat.

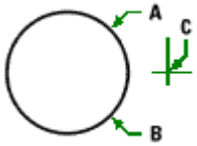
Annoter un arc

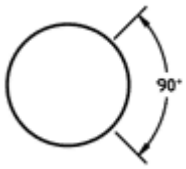


Sélectionnez l'arc que vous désirez coter (A). Déplacez le curseur pour localiser le texte de cote (B).

Résultat.

Annoter un cercle





Sélectionnez le cercle que vous voulez coter (A). Déterminer l'angle, puis déplacer le curseur pour localiser le texte de cote (B).

Résultat.

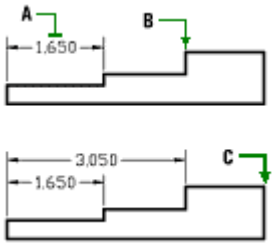
Ligne de base

Barre d'outils: Cotation > Ligne de base

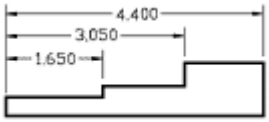
Menu: Dessin > Cotation > Ligne de base

Les côtes partent toutes d'une même ligne de base, mais sont décalées de la distance

spécifiée dans *Styles de cotes*.



A. Sélectionner la cote que vous désirez utiliser comme ligne de base
B. Déterminer l'origine de la prochaine ligne d'attache.
C. Déterminer l'origine de la prochaine ligne d'attache, et ainsi de suite.

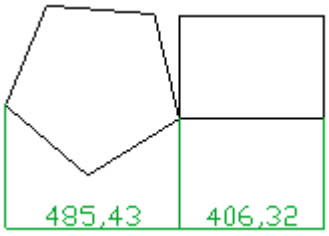


Résultat.

Cotation continue

Barre d'outils: Cotation > continue

Menu: Dessin > Cotation > Continue



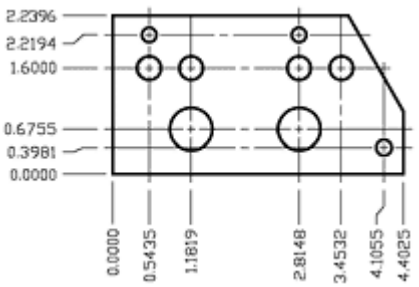
Les cotes sont prises à partir de la fin de la ligne de cote précédente. Chaque ligne de cote est bout à bout avec la précédente.

Cotation superposée

Barre d'outils: Cotation > superposée

Menu: Dessin > Cotation > superposée

Cote en donnant les coordonnées dans le CSU en cours de l'objet sélectionné.



Un objet coté grâce à la cotation superposée.

Indiquez le point que vous souhaitez coter, puis la position de l'extrémité de la cote.

Voir aussi

Modifier un texte ou une cote Styles de cotes

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Attacher Image

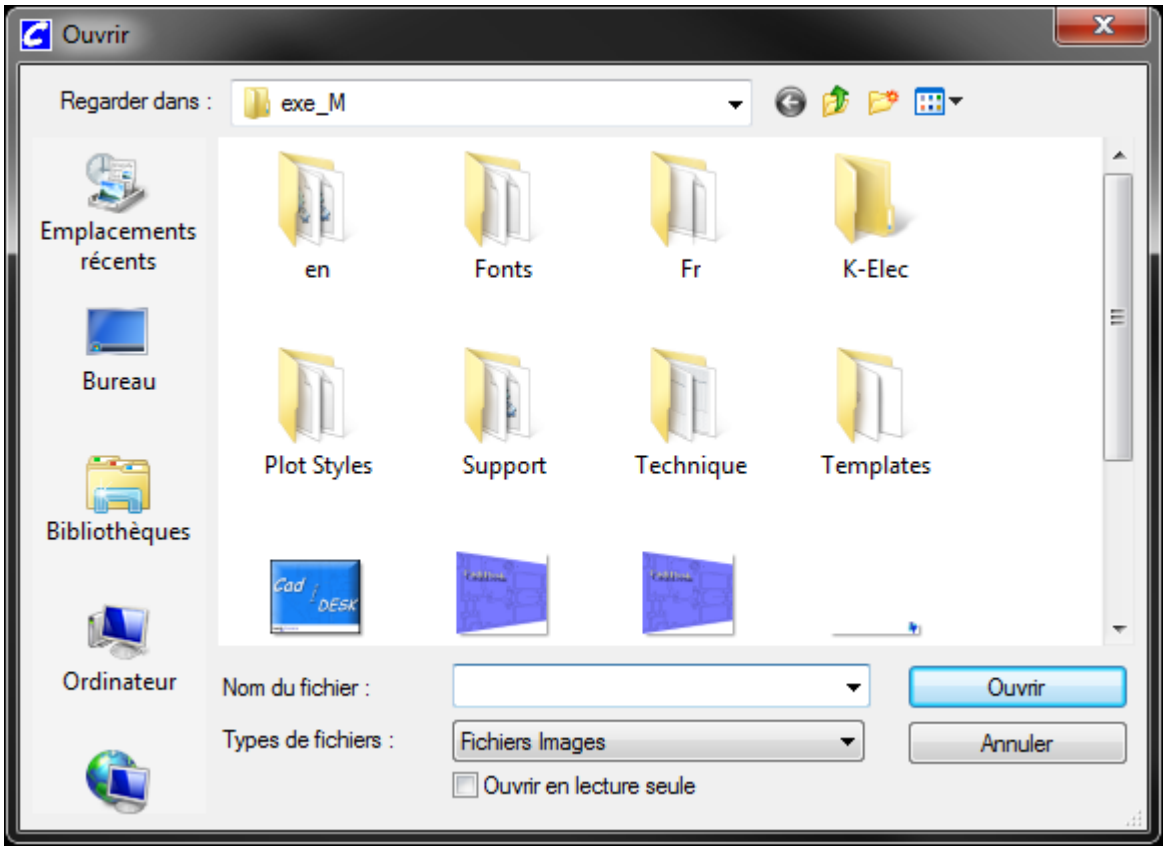
Menu: Insertion > Référence d'image raster

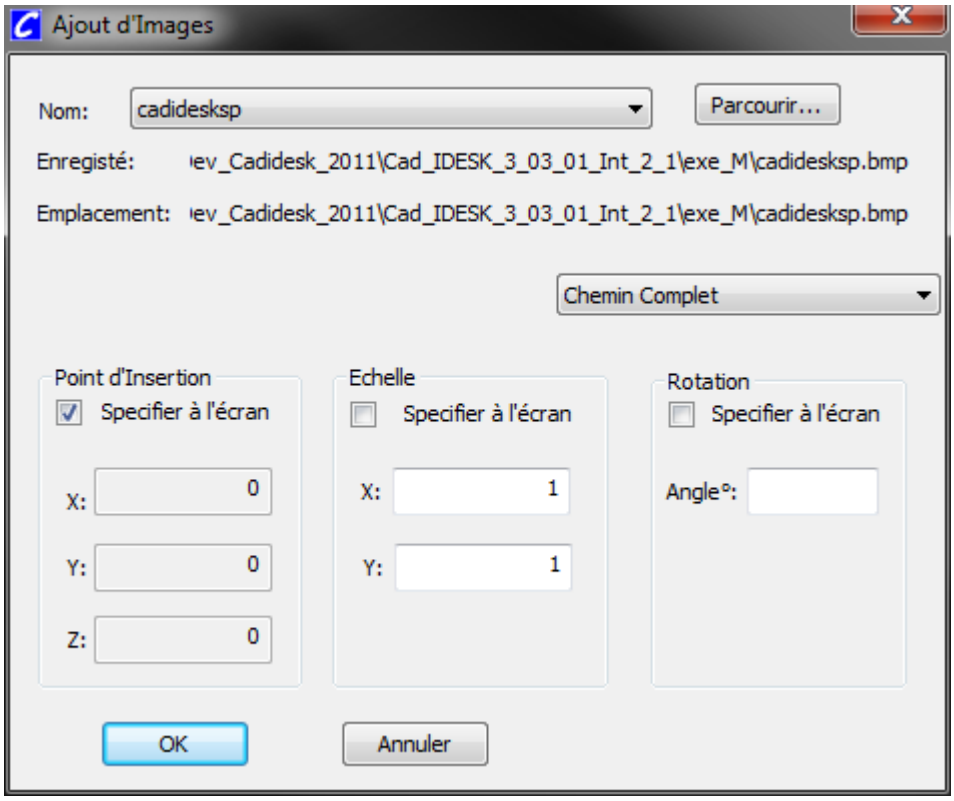
Ligne de commande: *attacheimage*

Barre d'outils: Référence > Référence d'image raster

Description:

Cette commande permet d'implanter des images raster dans le dessin.





Ouvrir - Image 1

Choisir un fichier image sur un disua dur accessible .

Ajout d'images - Image 2

Nom

Affiche l'image que vous avez sélectionnée pour l'attacher.
Pour ajouter une référence supplémentaire d'un fichier image déjà attaché, sélectionnez le nom de l'image dans la liste et cliquez sur OK.

Parcourir

Ouvre une boîte de dialogue type Explorer standard . Un aperçu du fichier sélectionné s'affiche.

Chemin enregistré

Affiche le chemin enregistré lorsque le fichier image a été associé au dessin.

Emplacement

Affiche le chemin réel du disque de la machine.

Type de chemin d'accès

Indique l'un des trois types de chemin possible : un chemin absolu, un chemin relatif et aucun chemin.

Chemin complet

Spécifie le chemin d'accès absolu au fichier image.

Chemin d'accès relatif

Spécifie un chemin d'accès relatif au fichier image.

Aucun chemin d'accès

Spécifie uniquement le nom du fichier image. Le fichier image doit se trouver dans le mêm dossier que le dessin courant ou être dans les chemins de recherche de Cadidesk.

Point d'insertion

Désigne le point d'insertion de l'image.

Spécifier à l'écran

Si cette case est cochée, il vous sera demandé de cliquer à l'écran, sinon

- Donner la valeur de la coordonnée X
- Donner la valeur de la coordonnée Y
- Donner la valeur de la coordonnée Z

Echelle

Facteur d'echelle d'insertion.

Spécifier à l'écran

Si cette case est cochée, il vous sera demandé le facteur d'échelle à l'écran, sinon

- Donner la valeur du facteur en X
- Donner la valeur du facteur en Y
- Donner la valeur du facteur en Z

Rotation

Rotation de l'image à l'écran.

Spécifier à l'écran

Si cette case est cochée, il vous sera demandé la rotation de l'image à l'écran, sinon

- Donner la valeur de la rotation

Voir aussi...

Gestionnaire d'images

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Outils de calque

Menu: Format > Outils de calque... > *Outils*

Barre d'outils: Calque II

Outils:

Rendre le calque de l'objet courant

Ligne de commande: *_laymcur*> ou *rendcalquecour*

Description: Le calque dans lequel se trouve l'objet qui sera séléctionné (une fois la commande activée) devient le calque courant.
Le calque courant est celui dans lequel se trouvera tout nouvel objet crée.

Parcourir les calques

Ligne de commande: *_laywalk*

Description: Vous accédez à une fenêtre vous permettant de visualiser chaque calque indépendamment des autres.
L'option Restaurer calques à la fermeture vous permettra, lors de la fermeture de la fenêtre, de garder visibles tous les calques ou uniquement le calque séléctionné.
Afin de rendre visibles à nouveau les autres calques, vous devrez alors vous rendre dans le gestionnaire des propriétés de calques.

Correspondance de calques

Ligne de commande: *_laymch*

Description: Cet outil vous permet de changer de calque un ou plusieurs objets, en indiquant le calque de destination en séléctionnant un objet lui appartenant.

Remplacer par le calque courant

Ligne de commande: *_laycur*

Description: Vous transférez dans le calque courant les objets séléctionnés.

Copier les objets vers un nouveau calque

Ligne de commande: *_copytolayer*

Description: Les objets séléctionnés sont copiés dans un nouveau calque mais restent présents dans leur calque initial.

Isolement de calque(s)

Ligne de commande: *_layiso*

Description: Les calques contenant les objets séléctionnés sont les seuls à rester visibles à l'écran. L'état de visibilité des calques est enregistré dans le dessin, ce qui permet quand on le désire d'utiliser la commande associer les calques pour restaurer l'état sauvegardé (même le lendemain).

Associer les calques

Ligne de commande: *_layuniso*

Description: Restaure les calques rendus invisibles par la dernière utilisation de la commande 'Isolement de calque(s)'.

Calque inactif

Ligne de commande: *_layoff*

Description: Le(s) calque(s) contenant le(s) objet(s) séléctionné(s) ne sont plus visibles à l'écran.
Pour rendre visibles à nouveau ces calques, vous pourrez vous rendre dans le gestionnaire des propriétés de calques.

Activer tous les calques

Ligne de commande: *_layon*

Description: Tous les calques inactifs (et pas gelés) redeviennent visibles à l'écran.

Gel de calque

Ligne de commande: *_layfrz*

Description: Le(s) calque(s) contenant le(s) objet(s) séléctionné(s) ne sont plus du tout pris en compte pour le calcul des objets à l'écran.
Pour dégeler ces calques, vous pourrez vous rendre dans le gestionnaire des propriétés de calques.

Libérer tous les calques

Ligne de commande: *_laythw*

Description: Tous les calques gelés sont dégelés, et donc à nouveau visibles et pris en compte dans le recalcul des objets à l'écran.

Verrouillage de calque

Ligne de commande: *_laylck*

Description: Lorsqu'un calque est vérouillé, tous les objets de ce calque sont protégés en écriture. De ce fait vous ne pouvez ni effacer ni modifier les objets appartenant à un calque vérouillé.

Déverrouillage de calque

Ligne de commande: *_layulk*

Description: Tous les calques verrouillés sont déverrouillés.

Fusion de calques

Ligne de commande: *_laymrg*

Description: Tous les objets du calque contenant l'objet séléctionné sont transférés dans le calque cible (que l'on indiquera en séléctionnant l'un des objets qu'il contient).

Suppression de calque

Ligne de commande: *_laydel*

Description: Le calque contenant l'objet séléctionné est complètement supprimé du dessin.
ATTENTION: Une fois un calque supprimé, il ne pourra être réccupéré! Assurez-vous bien que vous n'en aurez plus besoin.

Voir aussi

Gestion des calques
Groupes de calques

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

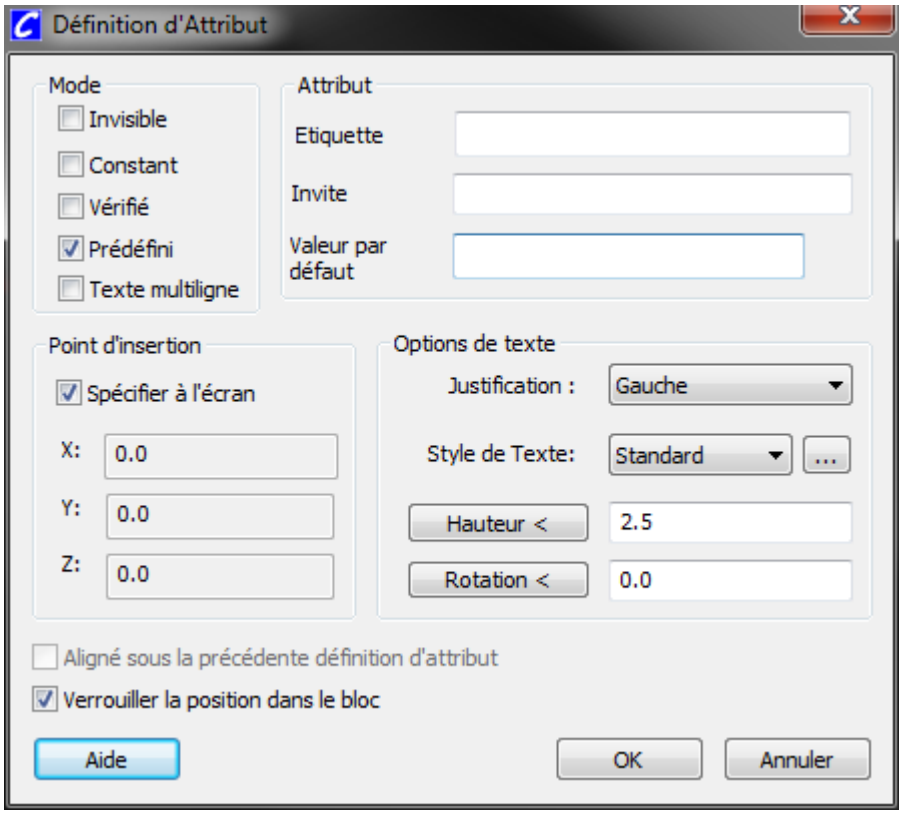
Définir des attributs

Menu : Dessin > Bloc > Définir les Attributs

Ligne de commande: ATTDEF

Affiche la case dialogue de définition d'attribut, pour que vous puissiez définir des attributs (textes informationnels que vous pourrez modifier) associés à un bloc.

Note: Pour attacher un ou plusieurs attribut(s) à un bloc, créez d'abord le(s) attribut(s) puis créez le bloc en le ou les incluant.
(Dessin > Bloc > Créer... ou Barre d'outils: Dessin)



MODE

- Invisible : Ce mode rend les valeurs des attributs invisibles.
- Constant : L'attribut ne sera PAS MODIFIABLE, et il ne sera donc pas demandé une valeur pour celui-ci lors de l'insertion du bloc. Par contre il en sera tenu compte lors de l'extraction

- Vérifié : Il sera demandé deux fois à l'utilisateur du bloc quelle valeur il souhaite donner à l'attribut, pendant l'insertion du bloc en mode clavier.
- Prédéfini : Une valeur par défaut est donnée à l'attribut lors de l'insertion du bloc. Cette valeur reste modifiable plus tard.
- Texte multiligne : La valeur de l'attribut sera affiché sur plusieures lignes si la syntaxe spéciales est respectée. (voir plus bas)

ATTRIBUT

- Etiquette: Entrez un nom pour l'attribut.
  Ce nom d'attribut est la façon d'identifier chaque attribut dans le dessin par un nom unique. L'étiquette est constituée de toute combinaison de caractères à l'exception d'espaces. Les minuscules sont converties automatiquement en majuscules. Pour des raisons de bon sens nous déconseillons d'utiliser des caractères non alphanumeriques.
- Invite: Entrez un message / une requête qui invitera l'utilisateur à remplir la valeur.
  Le texte du message est affiché lorsque vous insérez l'attribut dans le dessin. Si vous ne spécifiez pas l'invite, l'étiquette sera utilisée comme invite par défaut
  Le message n'est pas nécessaire lorsque le drapeau d'attribut est réglé sur Constant.
- Texte par défaut: Vous avez la possibilité d'entrer une valeur par défaut pout l'attribut. Il sera tout de même demandé une valeur à l'utilisateur lors de l'insertion du bloc, et cette valeur restera modifiable.

POINT D'INSERTION

- Spécifier à l'écran : Il vous sera demandé de choisir le point d'insertion après fermeture de la boîte de dialogue.
- Insérer Coordonnées : Déterminer les coordonnées X,Y,Z pour le point d'insertion du texte d'attribut. Insérer les coordonnées par défaut du dernier point que vous avez sélectionné.

OPTIONS DE TEXTE

ATTENTION: Si après le premier attribut vous décidez d'utiliser l'option Aligné sous la précédente définition d'attribut, toutes les options ci-après sont grisées.

- Justification : Choisissez la position du texte dans la case de texte qui s'affichera.
- Style de texte : Indique un style de texte prédéfini pour l'attribut. Cette zone de liste déroulante contient les styles de texte déjà crées. Pour créer un style de texte, .

et voir la sectionSTYLE .

- Hauteur : Indique la hauteur du texte de l'attribut. Entrez une valeur ou choisissez Hauteur pour spécifier une hauteur avec la souris. La hauteur est mesurée du départ jusqu'au clic. Attention:Si vous sélectionnez un style dont la hauteur est différente de 0.0 ou si vous sélectionnez l'option Aligner dans la liste Justification, l'option Hauteur ne sera pas disponible.
- Rotation : Choisissez l'angle de rotation voulu pour l'affichage de l'attribut.

Aligner sous la précédente définition d'attribut

Place la définition d'attribut directement sous leprécédent. Cette option n'est disponible que si vous avez déjà créer un attribut.

Verrouiller la position dans le bloc

La position de l'attribut à l'intérieur du bloc inséré est fixe.

:

Syntaxe pour les attributs multilignes

Pour souligner le texte

{\Lxxxxx} donnera: xxxxx

Pour surligner le texte

{\Oxxxxx} donnera: xxxxx

Pour passer à la ligne

Il suffit d'inser : \P

Après avoir défini le(s) attribut(s), vous devez utiliser la commande Outils> Créer Blocs pour que la définition d'attribut devienne un Attribut éditable dans un bloc.
Vpus verrez ce bloc après l'avoir inseré. Pour ce faire utilisez soit la commande Insérer soit la commande de bloc pour insérer l'attribut dans le dessin.

Voir aussi...

Affichage des attributs

Créer des blocs

Editer un texte

Insérer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Modification d'attributs

Menu: Modification > Objet > Attribut > Unique...

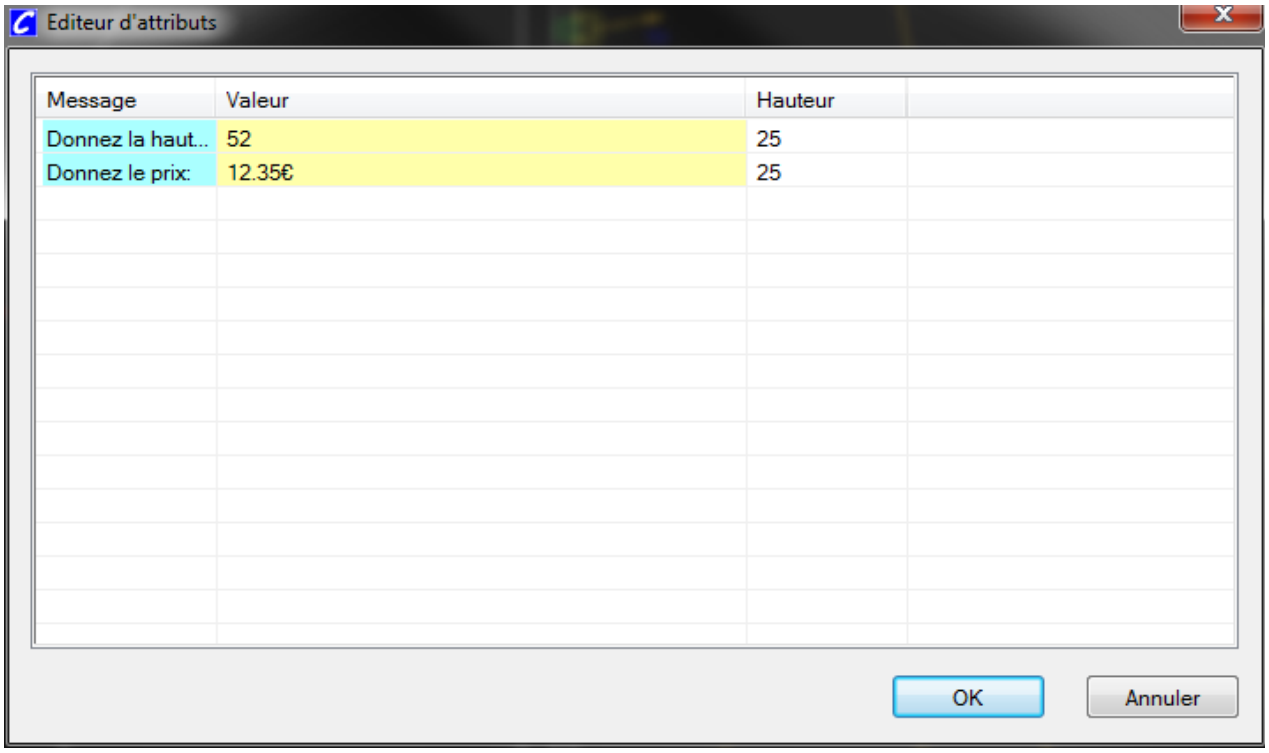
Barre d'outils: Modification II > Unique...

Ligne de commande : *attedit*

Description:

Cette commande permet d'éditer des attributs appartenant à un bloc.

Mode d'emploi: Sélectionnez le bloc contenant le(s) attribut(s) que vous souhaitez éditer. Tapez ENTER. La liste des attributs du bloc apparaît dans la fenêtre 'éditeur d'attributs'.
Changez les valeurs souhaitées et cliquez sur OK.



Voir aussi

Affichage des attributs
Définir des attributs

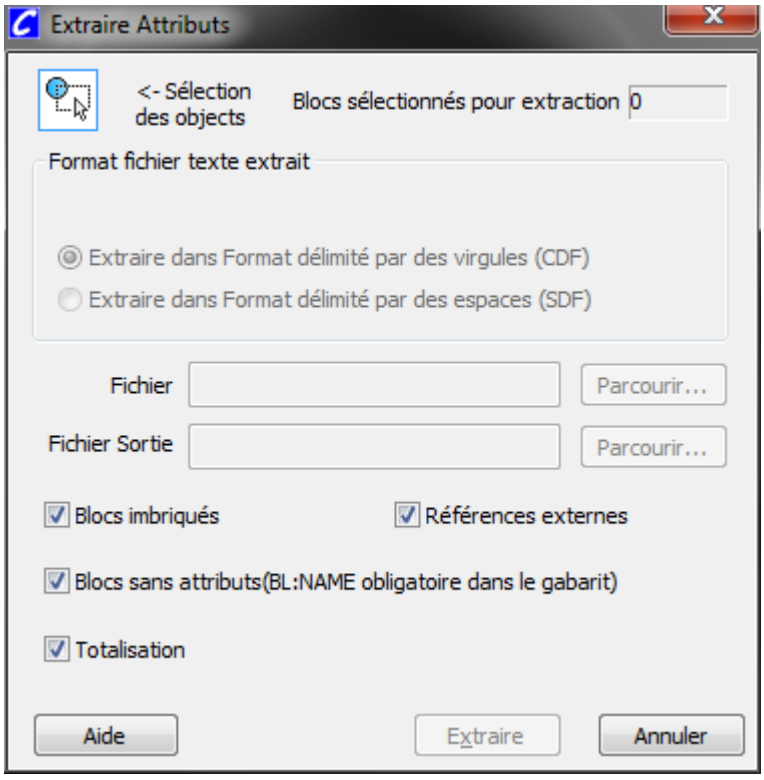
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Extraire des attributs

Menu : Dessin > Bloc > Extraire des Attributs de bloc

Ligne de commande:Attext

Affiche la case dialogue d'extraction d'attribut.



Format

Définit le format du fichier dans lequel les données d'attribut sont récupérées.

Fichier délimité par des Points virgules (Csv)

Génère un fichier contenant un enregistrement pour chaque référence de bloc dans le dessin qui a au moins une étiquette d'attribut correspondante dans le fichier gabarit. Les champs de chaque enregistrement sont séparés par un point virgule. Les champs texte sont placés entre guillemets simples.

Fichier délimité par des espaces (SDF)

Format

Définit le format du fichier dans lequel les données d'attribut sont récupérées.

Exemple de gabarit

Le fichier gabarit suivant contient les 11 champs possibles. N indique une valeur numérique, C un caractère, xxx un nombre à trois chiffres pour la largeur et ddd un nombre à trois chiffres pour le séparateur décimal.

- BL:NAME Cxxx000 (nom du bloc)
- BL:LEVEL Nxxx000 (niveau d'imbrication du bloc)
- BL:X Nxxxddd (coordonnée X du point d'insertion du bloc)
- BL:Y Nxxxddd (coordonnée Y du point d'insertion du bloc)
- BL:Z Nxxxddd (coordonnée Z du point d'insertion du bloc)
- BL:NUMBER Nxxx000 (nombre de bloc ; même valeur que pour la commande INSERM)
- BL:LAYER Cxxx000 (nom du calque d'insertion du bloc)
- BL:ORIENT Nxxxddd (angle de rotation du bloc)
- BL:XSCALE Nxxxddd (facteur d'échelle en X)
- BL:YSCALE Nxxxddd (facteur d'échelle en Y)
- BL:ZSCALE Nxxxddd (facteur d'échelle en Z)
- numérique Nxxxddd (étiquette d'attribut numérique)
- caractère Cxxx000 (étiquette d'attribut texte)

Fichier exemple

FR C020000 *étiquette de définition d'attribut "FR"*
BL:NAME C020000 *Obligatoire si pas de définition d'attribut dans le bloc*
BL:LEVEL C020000
BL:LAYER C020000
BL:X N020002
FR1 C020000
TRYU C020000

Voir aussi...

Affichage des attributs

Créer des blocs

Editer un texte

Insérer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Affichage des attributs

Menu: Affichage > Affichage des attributs

Ligne de commande :Attmode

Description:

Peut afficher soit tous les attributs, soit aucun attribut, soit ceux qui sont visibles de façon normale.

Mode d'affichage des attributs: ACTIF ·INACTIF · Normale <Normale>:

Pour Normale la valeur est 1 Pour aucun attribut visible la valeur est 0 Pour tous les attributs visibles la valeur est 2

Voir aussi...

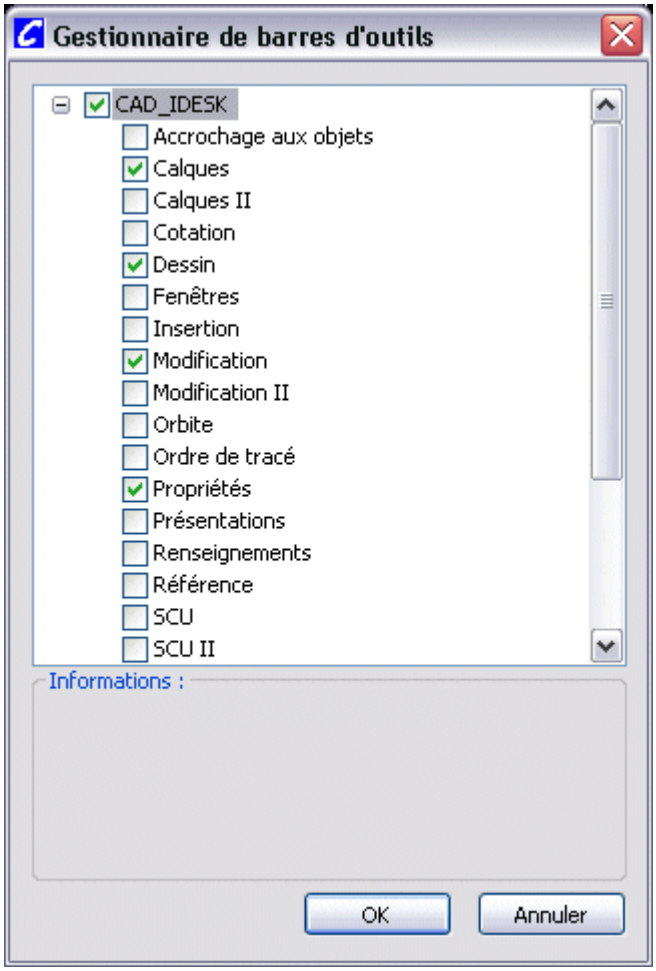
Modifier des attributs
Créer des blocs
Insérer des blocs
Définir des attributs

Barre d'Outils

Menu : Affichage > Barres d'Outils

Ligne de commande : Baroutil

Cette commande permet d'afficher la case de dialogue Gestionnaire de barres d'outils :



Pour montrer ou cacher des barres d'outils cliquer sur la case de contrôle près du nom de la barre d'outils.

Voir aussi...

Ligne de commande

Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Barre d'état de Cadidesk

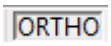
Cette rubrique vous montre les différentes possibilités de la barre d'états

Nous vous recommandons de prendre quelques instants pour vous familiariser avec les informations de l'Aide.

NOTE : Dans ce Guide de l'utilisateur, il est supposé que vous avez déjà utilisé d'autres programmes basés sur Microsoft Windows et que vous êtes familiarisés avec la terminologie et les techniques de Windows.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

ORTHO

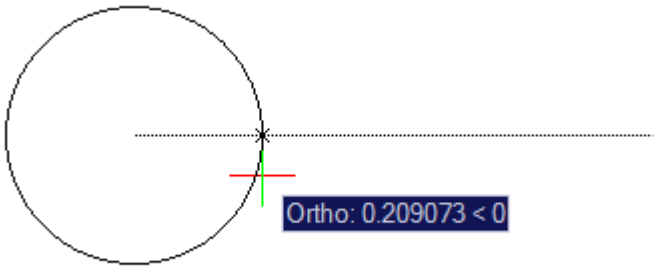
Barre d'état: ORTHO 

(La commande est activée lorsque le bouton ORTHO est enfoncé ou clic droit > active / desactive)

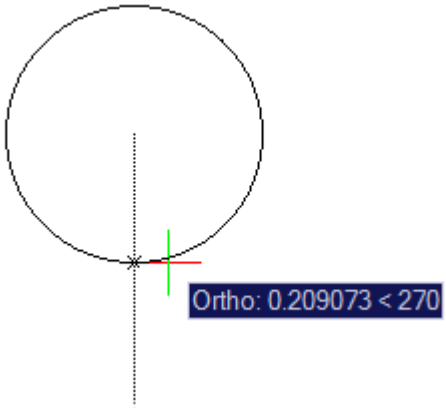
Description:

La commande ortho trace des lignes virtuelles perpendiculaires avec pour référence le SCU

Vous savez ainsi toujours à quel endroit sont la verticale et l'horizontal dans le SCU en cours.



Ortho à l'horizontal.



Ortho à la verticale.

Voir aussi...

Repérage polaire
Repérage d'accrochage aux objets
Accrochage aux objets

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Repérage POLAIRE

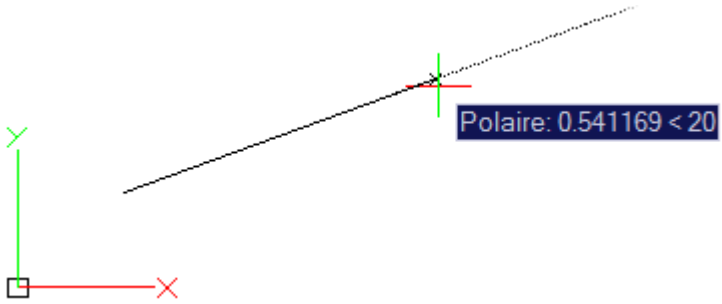
Barre d'état: POLAIRE

(La commande est activée lorsque le bouton POLAIRE est enfoncé ou clic droit > active / desactive)

Description:

Le repérage polaire tire des droites imaginaires à partir du point séléctionné, à intervalles réguliers en rotation selon un angle défini dans les paramètres de repérage polaire.

L'angle que fait la droite avec le SCU est indiqué. L'angle 0 degrés est au niveau de la barre des x, l'angle 90 degrés au niveau de celle des Y .



Paramètres du repérage polaire:

Barre d'état: POLAIRE > clic droit > paramètres.

Vous accédez à la fenêtre des paramètres de dessin, onglet repérage polaire.

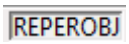
Vous pouvez alors choisir l'angle d'incrémentation du repérage polaire, c'est-à-dire l'intervalle en degré entre chaque droite virtuelle tirée pour le repérage polaire.

Voir aussi...

Ortho
Repérage d'accrochage aux objets

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Reperage d'accrochage aux objets

Barre d'état: REPEROBJ 

(La commande est activée lorsque le bouton REPEROBJ est enfoncé ou clic droit > active / desactive)

Description:

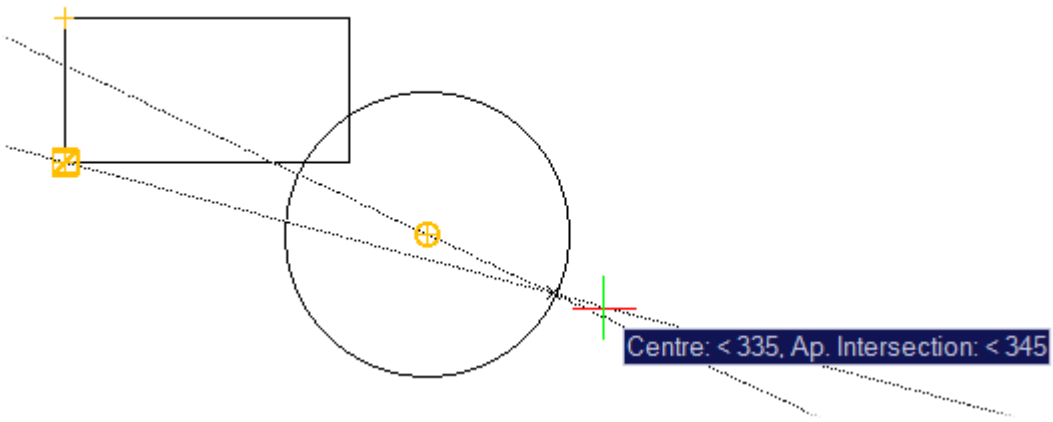
Pour activer le repérage sur un point, il faut tout d'abord qu'il soit activé en tant qu'accroche objets (voir accrochage aux objets).

Il suffit alors de passer le curseur sur le point d'accroche pour l'activer, ou de repasser sur ce même point pour le désactiver.

Sont alors tirées les droites virtuelles passant entre:

- Votre curseur: en polaire (selon l'angle incrémenté dans les paramètres) ou en ortho

- Les points repérés (au maximum sept points seront repérés).



Voir aussi:

Paramètres de l'accrochage aux objets.
Acrochage aux objets

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Onglet Absolu/ Relatif

Barre d'état: Relatif

ou

Barre d'état: Absolu

Cliquez sur ce bouton de la barre d'état pour passer d'un type de coordonnées absolues à un type de coordonnées relatives et vice-versa.

Description:

Chaque point a des coordonnées dans l'espace. Ces coordonnées peuvent dépendre :

- Du SCU en cours, et dans ce cas on parle de coordonnées absolues. Si le bouton est sur absolu, vous avez le droit d'utiliser l'"@" pour renter des coordonées relatives

- Du point précédent, et dans ce cas on parle de coordonnées relatives.

L'onglet absolu / relatif vous permet de choisir quel type de coordonnées vous souhaitez utiliser.

Voir aussi

Onglet Objet/Papier
ORTHO
Repérage polaire

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Onglet papier/objet

Barre d'état: Papier PAPIER
ou

Barre d'état: Objet OBJET

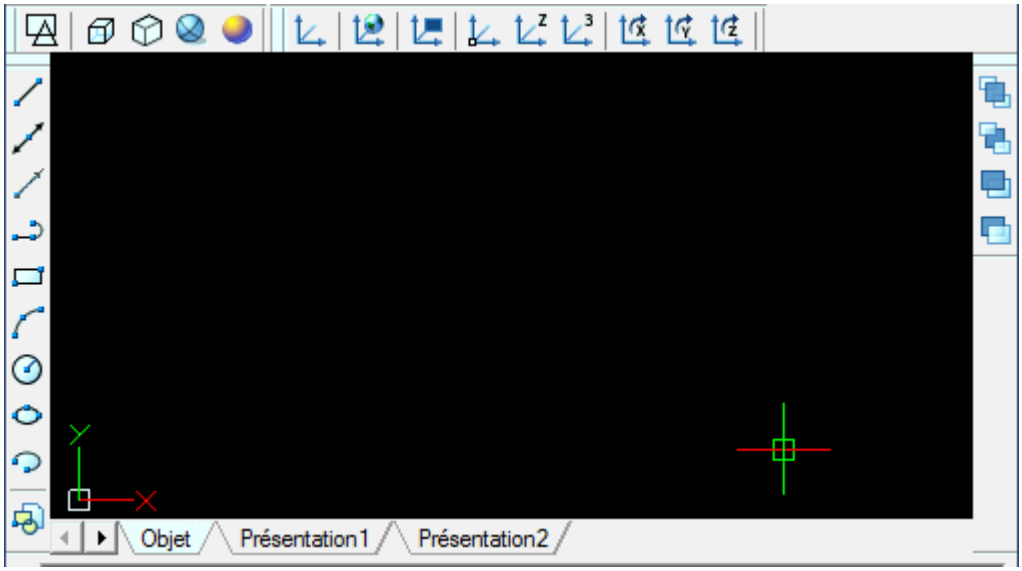
Cliquez sur le bouton de la barre d'état pour passer de objet à papier et vice-versa.

Description:

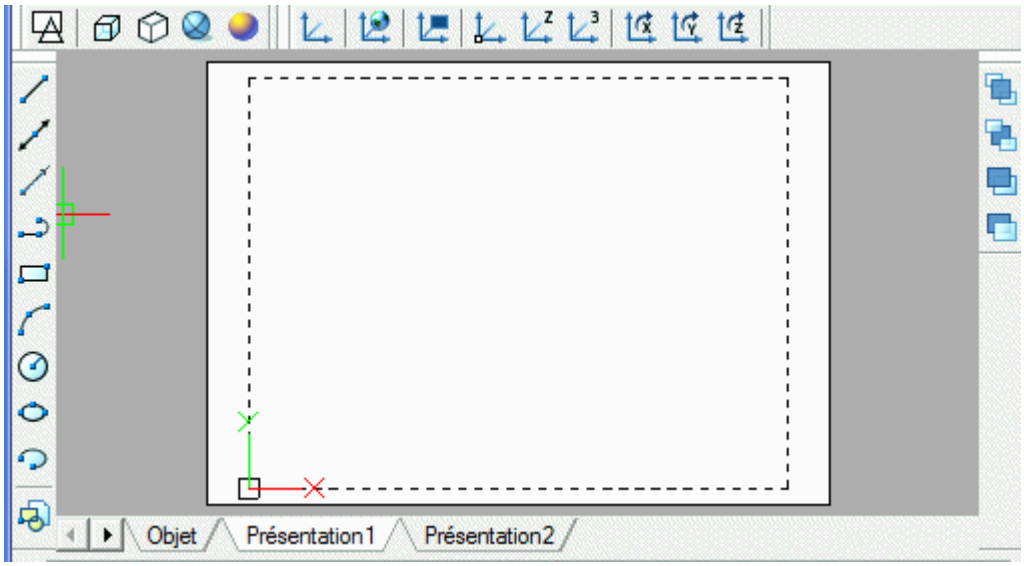
Ce bouton vous permet de passer de l'espace objet à l'espace papier, ou l'inverse.

Il est utile, par exemple, lorsque vous double-cliquez dans une fenêtre de l'espace papier. Vous vous trouvez alors dans l'espace objet, et devez enclencher ce bouton pour revenir à l'espace papier.

Il est aussi un indicateur pour que vous sachiez dans quel espace, objet ou papier, vous vous trouvez.



Espace objet



Espace papier

Voir aussi...

Nouvelle présentation

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Base

Menu : Dessin > Bloc > Base

Ligne de commande : *base*

Description :

Cette commande permet de changer l'emplacement du point de base d'un bloc.
Le point de base est la 'poignée' par laquelle l'on tiendra le bloc lors de son insertion.

Une fois le bloc inséré, point de base et point d'insertion se confondent.

Entrez le point de base <1350.41,393.486,0>

Dans l'invite vous voyez la valeur actuelle de la base (variable insbase)

Voir aussi...

Insertion de bloc

Créer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Biseau

Menu: Modélisation > Biseau

Ligne de commande: _*wedge* ou *biseau*

Barre d'outils: Modélisation > Biseau

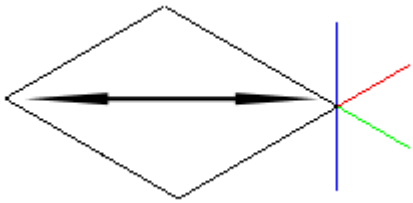
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D biseau.

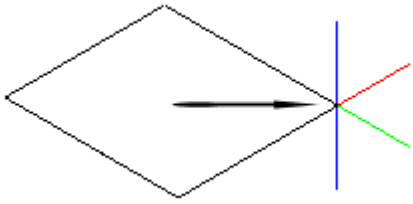
Mode d'emploi:

1. Créez le parallélépipède qui va servir de socle au biseau:

- Soit en indiquant deux points opposés du parallèlépipède (option par défaut).

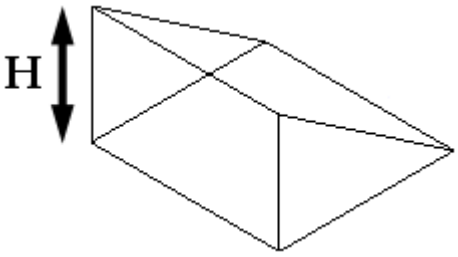


- Soit en indiquant son centre et l'un de ses coins (option Centre).



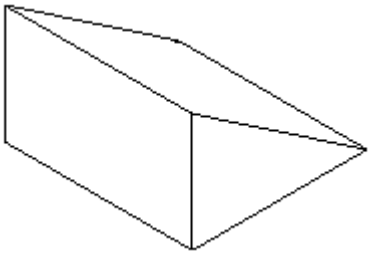
Note: Dans chaque cas, il vous sera proposé à nouveau 2 options:
- l'option 'Cube' qui vous permet de construire un biseau dont toutes les arêtes ont les mêmes dimensions, en indiquant la longueur de ses arêtes et son positionnement à l'écran.
- l'option 'Longueur' qui vous permet d'indiquer la longueur de chaque côté du parallélépipède.

2. Indiquez la hauteur du biseau que vous souhaitez.



Note: Si vous choisissez l'option '2Points' , vous pourrez dessiner à l'écran un segment dont la longueur sera égale à la hauteur du biseau.

3. Vous obtenez le solide 3D 'biseau'.



Voir aussi...

Boite

Pyramide

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Blocs

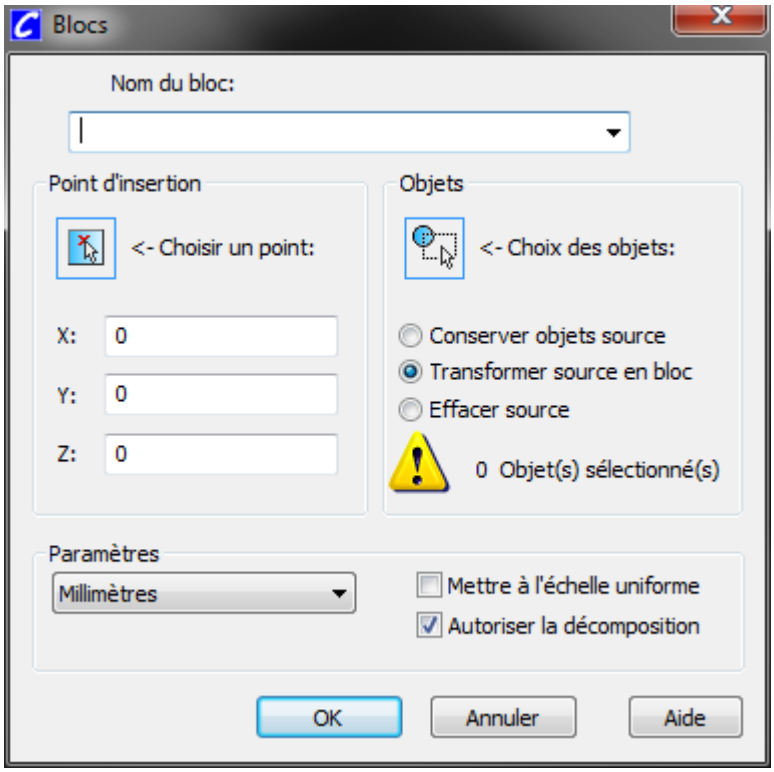
Menu : Dessin > Bloc > Créer...

Barre d'outils : Dessin

Ligne de commande : *_block* ou *bloc*

Forme une entité unique combinée à partir d'un groupe d'entités.

Affiche la case de dialogue "Créer un Bloc" :



Nom

Entrez le nom que vous souhaitez donner à votre bloc. Le nom peut contenir jusqu'à 255 caractères (lettres, chiffres, espaces et tout caractère spécial non réservé par Microsoft® Windows®)

Point d'Insertion

Déterminez les coordonnées X,Y,Z du point d'insertion du bloc. Les valeurs par défaut sont

0,0,0

Choisir un point

Si vous souhaitez choisir vous-même le point d'insertion à l'écran, cliquez sur "Choisir un point".

Objet

Les objets sélectionnés avant de lancer la commande sont prix en compte.

Choix des Objets

Fait disparaître momentanément la case de dialogue Bloc pour vous permettre de sélectionner les objets du bloc. Une fois la sélection terminée, appuyez sur ENTREE pour faire réapparaître la case de dialogue.

Conserver

Conserve les objets sélectionnés dans le dessin une fois le bloc créé.

Convertir en bloc

Efface les objets sélectionnés dans le dessin une fois le bloc créé, puis insère à la même place une référence de ce bloc.

Supprimer

Efface les objets sélectionnés dans le dessin une fois le bloc créé. Si vous voulez une référence de ce bloc il vous faudra utiliser la commande Inserer

Objets sélectionnés

Affiche le nombre d'objets sélectionnés. Si aucun objet n'est sélectionné un logo d'alerte vous avertit.

Paramètres

Unité de bloc

Unités d'insertion de la référence de bloc.

Mettre à l'échelle uniformément

Détermine si la référence de bloc peut, ou pas, être mise à une échelle non uniforme.

Autoriser la décomposition

Détermine si la référence de bloc peut, ou pas, être décomposée.

Voir aussi

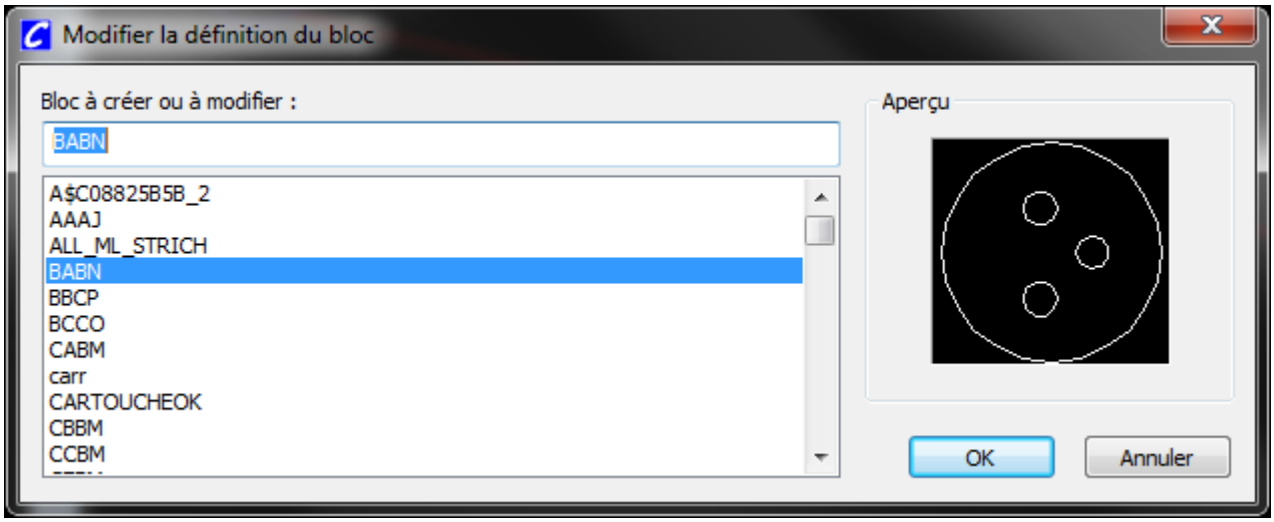
Insérer des blocs Affichage des attributs Décomposer
Définir des attributs

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Edite bloc

Ligne de commande: *modifbloc*

Barre d'outils: ouvre l'léditeur de blocs



Description:

Cette commande permet d'éditer les blocs sur place comme un dessin à part entière.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Fermer bloc

Ligne de commande: *fermerbloc*

Barre d'outils: fermer léditeur de blocs

Description:

Cette commande permet de fermer l'éditeur de blocs. Il vous sera proposé de sauvegarder votre modification.

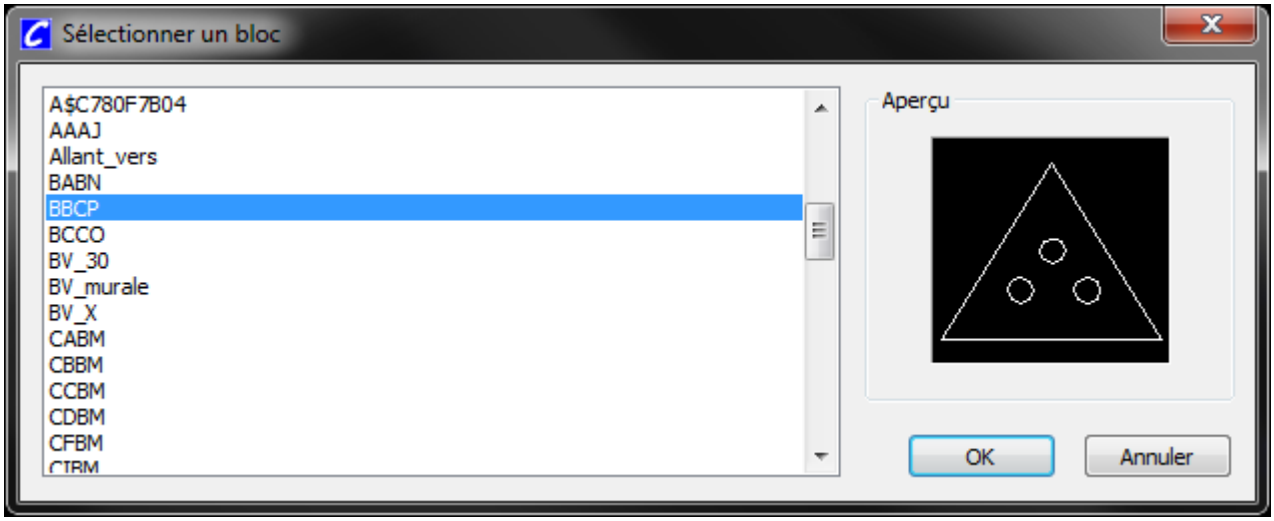
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Remplace des blocs

Menu : Technique > Remplace bloc(s) &

Ligne de commande : *blremplace*

Affiche la case de dialogue "Remplace Bloc" :



La case de dialogue apparaît la premiere fois pour demander quel bloc sera remplacé

Puis a case de dialogue apparaît une deuxième fois pour demander quel bloc remplacera votre sélection d'avant.

Choix des objets: Sélectionner la zone de votre dessin concernée par le remplacement

Voir aussi...

- Insérer des blocs
- Affichage des attributs
- Décomposer
- Définir des attributs

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Capture d'écran

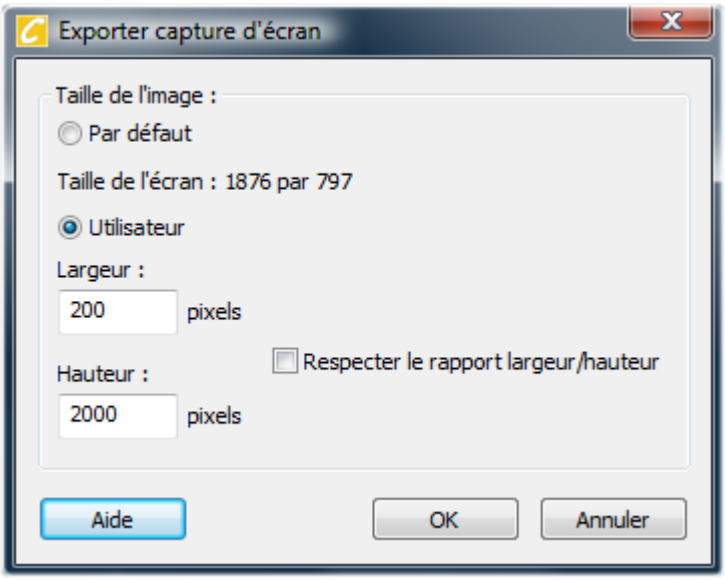
Menu : Fichier > Capture d'écran...

Ligne de commande : *bmpout*

Cette commande vous permet d'exporter vos captures d'écran en images au format bmp.

Mode d'emploi :

La boîte de dialogue suivante apparaît:



Vous avez alors deux possibilités concernant la taille de l'image:

- *Par défaut : la taille de l'image qui sera exportée est choisie automatiquement par CadIdesk, afin qu'elle corresponde exactement à ce que vous voyez à l'écran.*
- *Utilisateur : vous pouvez choisir la taille de l'image souhaitée (en pixels).*
  Cochez 'Respecter le rapport largeur/hauteur' si vous souhaitez que seule la taille de l'image change, mais pas ses proportions..

  Cliquez ensuite sur ok, et choisissez grâce à votre explorateur Windows l'emplacement de votre ordinateur où vous souhaitez enregistrer votre image, ainsi que son nom.

Voir aussi...

- Gestionnaire d'images
- Publier
- Exporter

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Boîte

Menu: Modélisation > Boîte

Ligne de commande: *_box* ou *boite*

Barre d'outils: Modélisation > Boîte

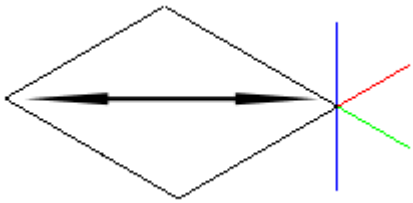
Description:

Cette commande permet de créer facilement des boîtes, qui sont des solides 3D.

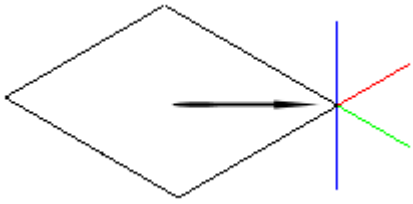
Mode d'emploi:

1. Créez le parallélépipède qui va servir de socle de la boîte:

- Soit en indiquant deux coins du parallélépipède (option par défaut).

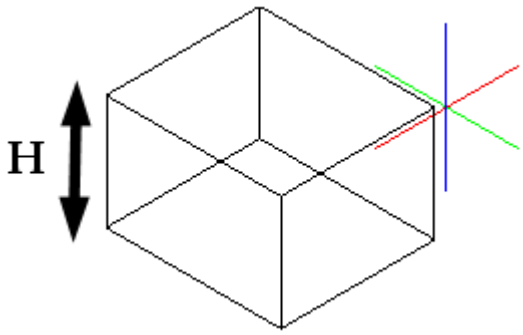


- Soit en indiquant son centre et l'un de ses coins (option Centre).



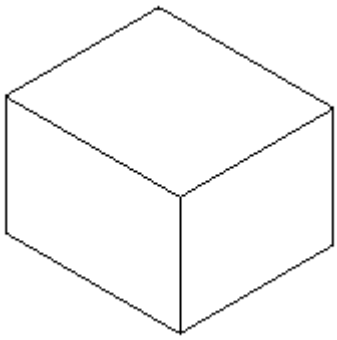
Note: Dans chaque cas, il vous sera proposé à nouveau 2 options:
- l'option 'Cube' qui vous permet de construire un cube automatiquement en indiquant la longueur de ses arêtes et son positionnement à l'écran.
- l'option 'Longueur' qui vous permet d'indiquer la longueur de chaque côté du parallélépipède.

2. Indiquez la hauteur de la boîte que vous souhaitez.



Note: Si vous choisissez l'option '2Points' , vous pourrez dessiner un segment dont la longueur sera égale à la hauteur de la boîte.

3. Vous obtenez le solide 3D 'boîte'.



Voir aussi...

Biseau

Pyramide

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

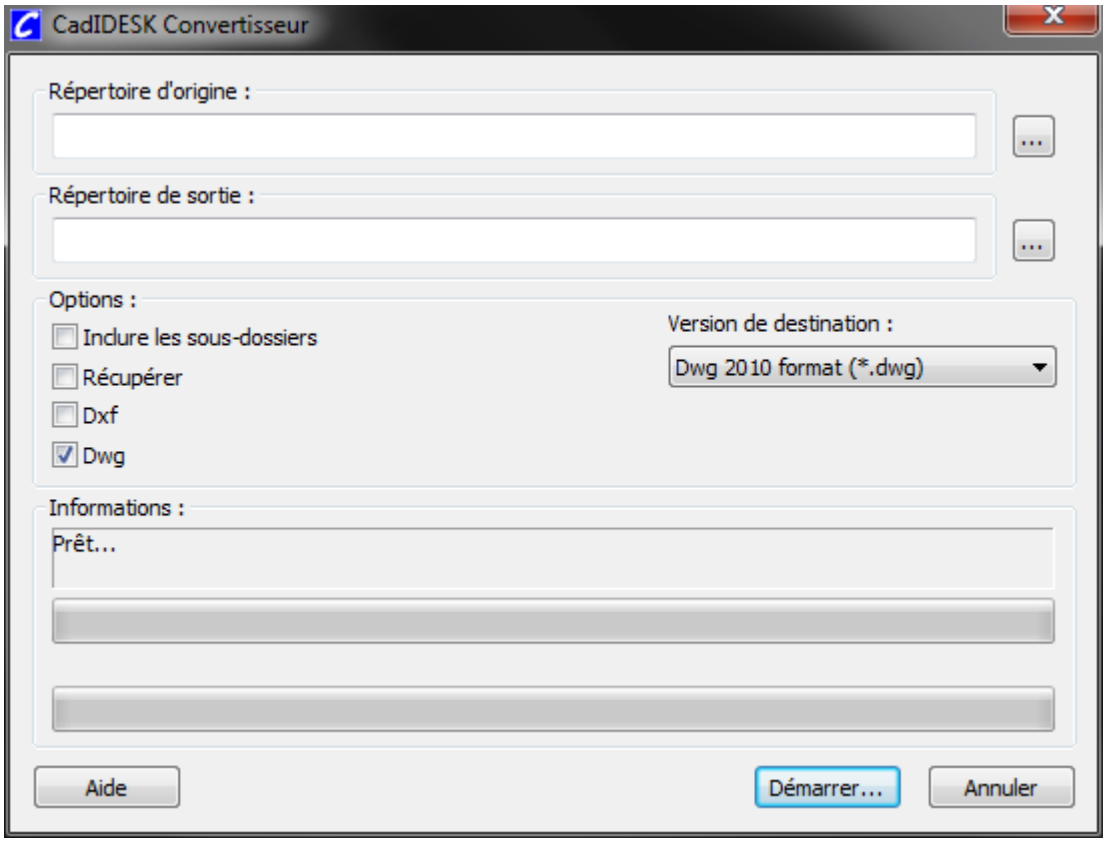
Convertisseur

Menu: Fichier > Convertisseur...

Ligne de commande: *_CadConverter*

Description:

Permet de convertir les fichiers afin qu'ils soient compatibles quelle que soit la version d'AutoCAD utilisée pour leur création.



Fenêtre convertisseur.

Répertoire d'origine

Choisir avec l'explorateur le dossier où sont placés les fichiers à convertir.

Répertoire de sortie

Choisir avec l'explorateur le dossier où seront écritsles fichiers convertis. Si le dossier n'existe pas, il sera créer.

Options

Inclure les sous dossiers

Récuperer

Dxf

Dwg

Mode d'emploi: Paramètrez la conversion puis cliquez sur 'démarrer'. L'avancement de la conversion vous est indiqué dans la partie 'informations' de la fenêtre.

Voir aussi...

Importer un fichier DWF

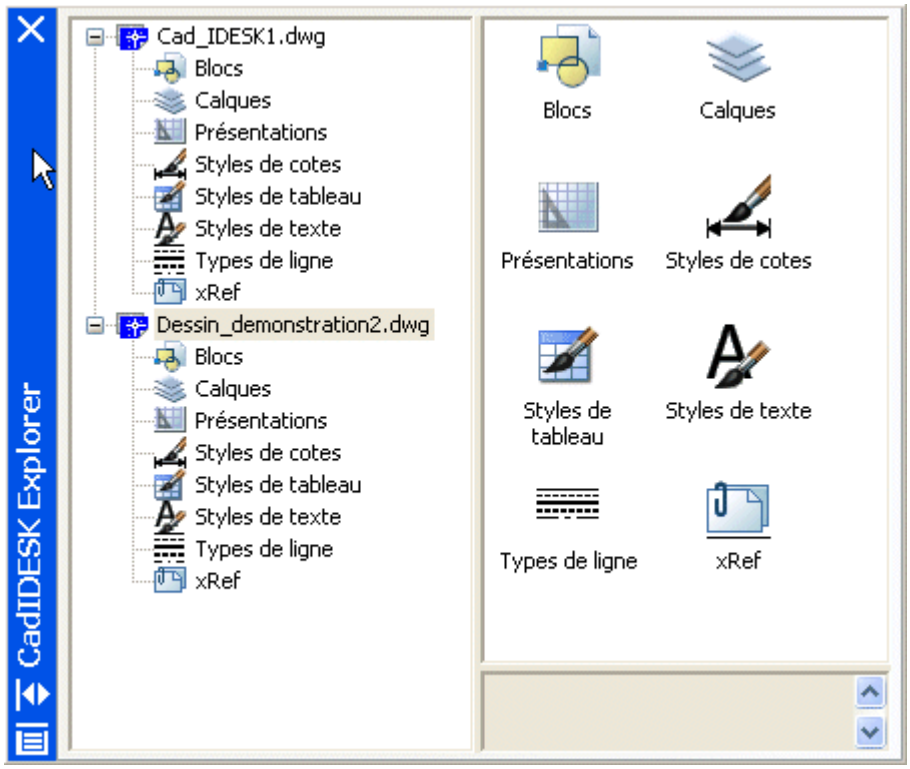
Exporter en DWF

Récupérer un dessin

Explorateur

Barre d'outils : standard > Cadidesk Explorer

Affiche l'explorateur CadIdesk :



Il vous permet de visualiser, créer, copier des calques, types de ligne, styles de texte, systèmes de coordonnées, blocs, styles de cotes dans les dessins. Vous pouvez aussi utiliser Cadidesk Explorer pour copier ces éléments d'un dessin ouvert à un autre dessin. Cadidesk Explorer est un bon moyen de gérer et maintenir vos dessins.

Lorsque vous cliquez sur le symbole plus (+) près du nom du dessin dans Cadidesk Explorer, la liste des Eléments de ce dessin affiche tous les éléments dans la fenêtre de gauche (Blocs, Calques, Présentations, Styles de cotes, Style de tableaux, Style de texte, Types de ligne, Xréf). Sélectionner un élément pour voir les paramètres de cet élément dans la fenêtre de droite.

Voir aussi:

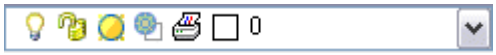
Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Gestion des calques

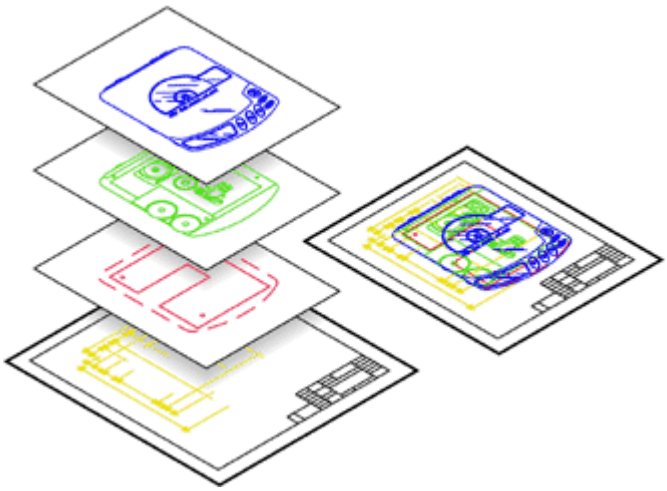
Menu : Format > Calque...

Barre d'outils : Calques

ou directement dans : 

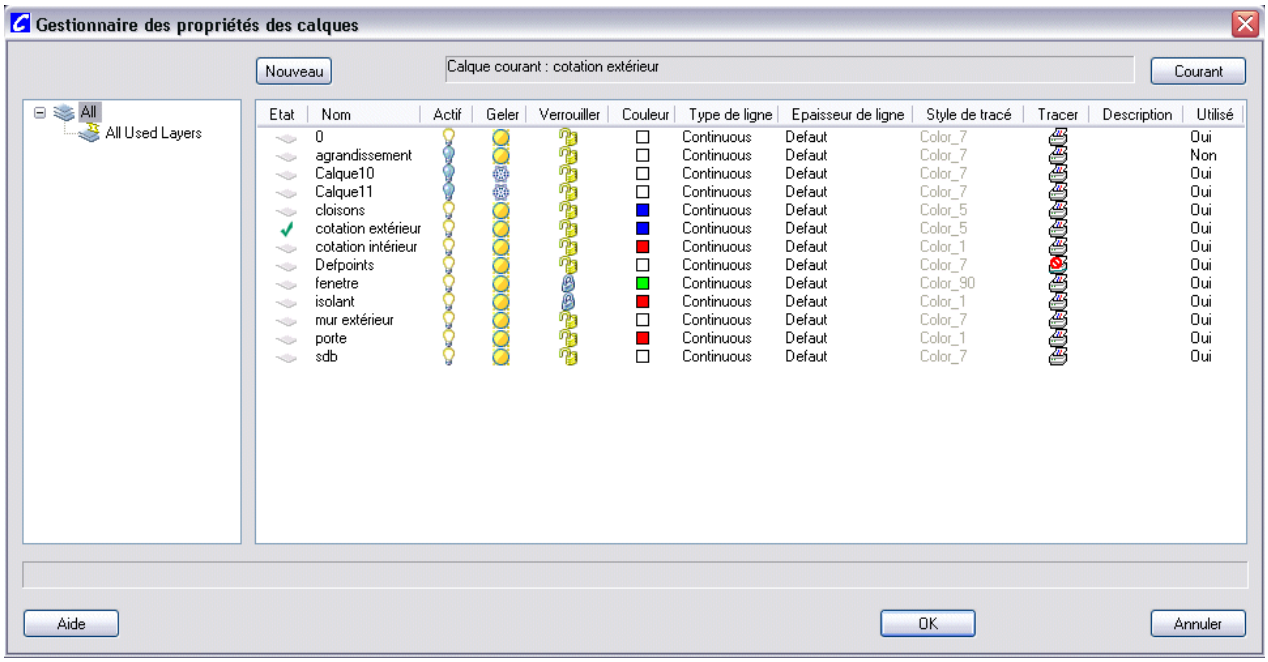
Description : Règle le calque courant, gèle / libère, verrouille / déverrouille, et active / désactive les calques.

Les calques de CadiDesk® sont comme des feuilles transparentes que vous utilisez dans un brouillon à la main. Vous utilisez les calques pour organiser différents types d'informations sur le dessin. Dans CadiDesk®, chaque objet dessiné à l'écran est obligé d'exister sur un calque.



Un exemple montrant différents calques de dessin

Le gestionnaire des propriétés des calques :


Gestionnaire des propriétés des calques
Nouveau
Calque courant : cotation extérieur
Courant
All
All Used Layers
Etat | Nom | Actif | Geler | Verrouiller | Couleur | Type de ligne | Epaisseur de ligne | Style de tracé | Tracer | Description | Utilisé
0 | Continuous | Defaut | Color_7 | Oui
agrandissement | Continuous | Defaut | Color_7 | Non
Calque10 | Continuous | Defaut | Color_7 | Oui
Calque11 | Continuous | Defaut | Color_7 | Oui
cloisons | Continuous | Defaut | Color_5 | Oui
cotation extérieur | Continuous | Defaut | Color_5 | Oui
cotation intérieur | Continuous | Defaut | Color_1 | Oui
Defpoints | Continuous | Defaut | Color_7 | Oui
fenetre | Continuous | Defaut | Color_90 | Oui
isolant | Continuous | Defaut | Color_1 | Oui
mur extérieur | Continuous | Defaut | Color_7 | Oui
porte | Continuous | Defaut | Color_1 | Oui
sdb | Continuous | Defaut | Color_7 | Oui
Aide
OK
Annuler

Calque courant :

Le calque courant est celui sur lequel il est possible de dessiner ou d'écrire.
Il est indiqué par un signe vert devant la ligne correspondant au calque, dans la colonne État (sur l'exemple ci-dessus le calque actif est le premier=0).

Pour modifier le calque courant : un double-clic dans la colonne État sur la ligne correspondante ou cliquez sur la ligne du calque que vous souhaitez rendre courant puis cliquez sur courant (en haut à droite du gestionnaire des propriétés des calques).

Calque Actif / Inactif :

Vous pouvez contrôler la visibilité des calques. Lorsque vous désactivez un calque, les entités dessinées sur ce calque ne sont plus visibles et ne s'impriment pas.
Même si un calque est inactif, vous pouvez le sélectionez comme calque courant. Dans ce cas les nouvelles entités sont aussi invisibles jusqu'à ce que vous réactiviez le calque, mais continuent à avoir un effet sur l'affichage et l'impression des entités sur d'autres calques.
Un calque actif est signalisé par ce symbole : ; Un Inactif par :

Pour activer / désactiver un calque : il suffit de cliquer une seule fois sur le symbole de la colonne Actif.

Calque gelé / libéré :

Les entités dessinées sur des calques gelés ne s'affichent pas, ne s'impriment pas, et ne se régénèrent pas. Lorsque vous gelez un calque, ses entités n'ont pas d'effet sur l'affichage ou l'impression d'autres entités.
Un calque gelé est signalisé par ce symbole : ; Un Libéré par :

Pour geler / libérer un calque : il suffit de cliquer une seule fois sur le symbole de la colonne Geler.

Calque verrouillé / Déverrouillé :

Les entités sur un calque verrouillé sont tout de même visibles et s'impriment, mais vous ne pouvez pas les modifier. Verrouiller un calque vous empêche de modifier accidentellement des entités.
Vous pourrez tout de même créer de nouvelles entités sur le calque.
Un calque Verrouillé est signalisé par ce symbole : ; Un Déverrouillé par :

Pour verrouiller / déverrouiller uncalque: il suffit de cliquer une seule fois sur le symbole de la colonne Verrouiller.

Couleur des calques :

La couleur des calques peut être changée grâce à la colonne Couleur.

Pour modifier la couleur du calque : cliquez sur la couleur du calque que vous voulez modifier, une case de dialogue apparaît alors. Sélectionnez la couleur de votre choix puis OK.

Style de ligne (type et épaisseur de ligne) :

Le style de ligne peut être changé grâce aux colonnes Type de ligne et Épaisseur de ligne.

Pour modifier le style de ligne : cliquez sur le style (type ou épaisseur de ligne) du calque que vous voulez modifier, une case de dialogue apparaît alors. Sélectionnez le style de votre choix puis OK.

Style de tracé :

Cette fonction change le style de tracé associé aux calques sélectionnés.
Si vous utilisez des styles de tracé dépendant des couleurs (" .CTB"), vous ne pouvez pas modifier le style de tracé associé à un calque .
Si vous êtes en ".STB" vous pouvez modifier le style de tracé en cliquant sur un style de tracé pour afficher la case de dialogue. Puis sélectionnez le style de votre choix et cliquez sur OK.

Tracer / Ne pas tracer un calque :

Détermine si les calques sélectionnés sont tracés.
Si vous désactivez le traçage pour un calque, les objets de ce calque restent affichés. Cette désactivation n'affecte que les calques visibles du dessin, c'est-à-dire les calques actifs et libérés . Si l'option Tracer est définie pour un calque gelé ou inactif dans le dessin, CadiDesk ne le trace pas.
Le calque à tracer est symbolisé par : ; Un à ne pas tracer par :

Pour Tracer / Ne pas tracer un calque : cliquez une seule fois sur le symbole de la colonne Tracer.

Attention, le calque Defpoints est bloqué sur NON traçable.

Voir aussi

Outils de calques Tracer Groupes de calques

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Cercle

Menu : Dessin > Cercle

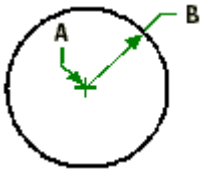
Barre d'outils : Dessin > Cercle

Ligne de commande : CERCLE

Spécifiez le centre du cercle ou [3P/2P/Ttr(tangente tangente rayon)/3PT(3 Points tangents)/Arc en Cercle] :

Centre, rayon (par défaut)

Dessine un cercle en déterminant le centre et le rayon



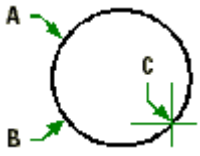
Déterminez le centre du cercle.

Spécifiez le rayon du cercle <229.67> :

Déterminez un second point indiquant le rayon du cercle (un autre point par lequel passe la circonférence du cercle) en entrant une valeur ou en determinant un point sur l'écran. Si vous appuyez sur la touche ENTREE le rayon sera le même que le cercle précédant.

3P

Dessiner un cercle en déterminant trois points sur la circonférence



Spécifiez un premier point sur le cercle :

Déterminez le premier point sur la circonférence du cercle.

Spécifiez un deuxième point sur le cercle :

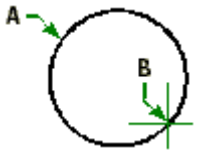
Déterminez le second point sur la circonférence du cercle.

Spécifiez un troisième point sur le cercle:

Déterminez le troisième point sur la circonférence du cercle.

2P

Dessiner un cercle en déterminant deux points diamétralement opposés



Spécifiez la première extrémité du diamètre du cercle :

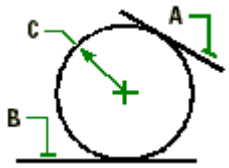
Indiquez un premier point du diamètre du cercle.

Spécifiez la deuxième extrémité du diamètre du cercle :

Indiquez un second point sur le diamètre du cercle.

TTR(tangente tangente rayon)

Dessiner un cercle en déterminant deux points tangents et le rayon



Sélectionnez le premier objet :

Sélectionnez la première entité que vous voulez que le cercle touche.

Sélectionnez le deuxième objet :

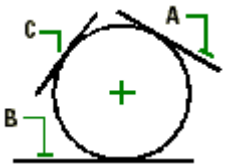
Sélectionnez la seconde entité que vous voulez que le cercle touche.

Spécifiez le rayon du cercle <374.6453> :

Déterminez deux points indiquant le rayon du cercle ou taper une valeur au clavier ou ENTREE pour accepter la valeur proposée.

3PT(3 Points tangents)

Dessiner un cercle en déterminant trois points de tangence



Sélectionnez le premier objet :

Sélectionnez la première entité que vous voulez que le cercle touche.

Sélectionnez le deuxième objet :

Sélectionnez la seconde entité que vous voulez que le cercle touche.

Sélectionnez le troisième objet :

Sélectionnez la troisième entité que vous voulez que le cercle touche.

A(Arc en Cercle)

Dessiner un cercle en cliquant sur un arc

Choisir un Arc à transformer en cercle :

Sélectionnez l'arc que vous voulez changer en cercle.

Voir aussi...

Arc de cercle

Arc elliptique

Ellipse

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Chanfrein

Menu: Modifier> Chanfrein

Barre d'outils: Modifier > Chanfrein

Ligne de commande: *chanfrein*

Description:

Crée un chanfrein, ou un angle biseauté, à l'intersection de deux lignes, demi-droites, ou droites.

Si les entités que vous désirez chanfreiner ne se croisent pas, alors elles sont réduites ou élargies jusqu'à ce qu'elles puissent être chanfreinées.

Paramètres courants : Mode : Ajuster, Ecart1 : 0, Ecart2 : 0, Multiple : Inactif

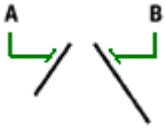
Sélectionnez le premier objet ou [Polyligne/Ecart/ANgle/AJuster/Multiple] :

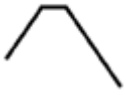
Premier objet

Sélectionnez la première des deux arêtes pour définir un chanfrein 2D.

Les entités choisies (A et B) sont réduites pour permettre le chanfrein à leur intersection.

Résultat.





Les entités choisies (A et B) sont agrandies jusqu'à une intersection projetée, qui est alors chanfreinée.

Résultat.

Si les entités se trouvent sur le même calque, le chanfrein est desssiné sur ce calque. Si les entités dont l'intersection formera le chanfrein se trouvent sur des calques différents, le chanfrein est dessiné sur le calque courant.

Si les entités choisies sont les segments d'une polyligne, vous pouvez chanfreiner toutes les intersections. Vous devez absolument sélectionner deux segments consécutifs ou séparés par un seul segment. S'ils sont séparés par un segment, la commande CHANFREIN supprime le remplace par le chanfrein désiré.

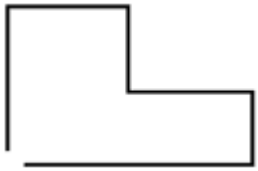
Polyligne

Chanfreine tout les sommets d'une polyligne 2D.

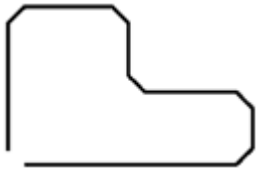
Choix de la polyligne 2D :

Chaque sommet de la polyligne est chanfreiné. Les chanfreins deviennent des nouveaux segments de polyligne.

Si la polyligne renferme des segments trop courts par rapport à la distance du chanfrein, ces segments ne seront pas biseautés.



Polyligne à chanfreiner.



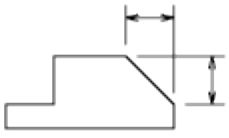
Polyligne avec chanfrein.

Ecart

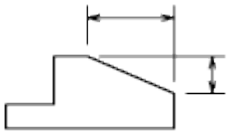
Définit la distance du chanfrein par rapport à chaque extrémité des arêtes sélectionnées.

Spécifiez le premier écart du chanfrein < 45 >:
Spécifiez le second écart du chanfrein < 45 >:

Si les deux distances sont nulles, la commande CHANFREIN prolonge ou ajuste les deux lignes afin qu'elles se terminent au même point.



Mêmes écarts



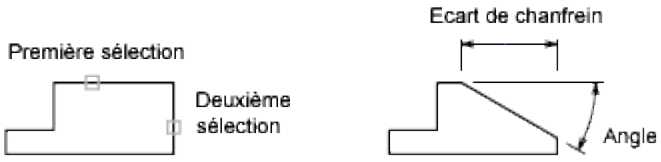
écarts inégaux

Angle

Définit les écarts de chanfrein en utilisant une distance sur la première ligne et un angle pour la seconde.

Spécifiez l'écart du chanfrein < 0 >:
Spécifiez l'angle du chanfrein < 0 >:

Si les deux distances sont nulles, la commande CHANFREIN prolonge ou ajuste les deux lignes afin qu'elles se terminent au même point.



Ajuster

Détermine si la commande CHANFREIN prolonge / ajuste les arêtes sélectionnées par rapport chanfrein créé.

Entrez l'option du mode Ajuster [Ajuster/Non-ajuster] < Ajuster >:

Remarque: L'option Ajuster met la variable système TRIMMODE à 1 ; l'option Non-ajuster à 0.

NOTE Vous pouvez utiliser la variable système TRIMMODE pour déplacer ou conserver les angles depuis les extrémités des lignes de chanfrein. Pour conserver les angles, donnez à la variable TRIMMODE la valeur 0; Pour déplacer les angles, donnez à la variable la valeur 1.

Voir aussi...

Ajuster

Raccord

Prolonger

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Coller depuis le presse-papiers>

Menu : Edition > Coller

Barre d'Outils : Standard > Coller

Raccourci : Ctrl+V

Place les contenus du presse-papiers Windows dans le dessin courant.

Les entités que vous copiez dans un dessin sont collées au même emplacement dans un autre dessin. Les attributs associés aux blocs sont aussi copiés.

Voir aussi...

- Coller en tant que bloc
- Couper
- Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Coller en tant que bloc

Menu: Edition > Coller en tant que bloc

Ligne de commande: *_pasteblock* ou *collerbloc*

Description:

Permet de coller les éléments précédemment copiés en un seul et même bloc.

Par exemple la copie d'un cercle et d'une ligne, si elle est collée en tant que bloc, ne donnera qu'un seul et même objet.

Voir aussi...

Insérer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Coller vers les coordonnées d'origine

Menu: Edition > Coller vers les coordonnées d'origine

Ligne de commande: *_Pasteorig* ou *collerorig*

Description:

Permet de coller sur le dessin en cours des élements, précédement copiés dans un autre dessin (dessin d'origine), aux mêmes coordonnées que leurs coordonnées d'origine.

Voir aussi...

- Coller
- Couper
- Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Cône

Menu: Modélisation > Cône

Ligne de commande: *cone*

Barre d'outils: Modélisation > Cône

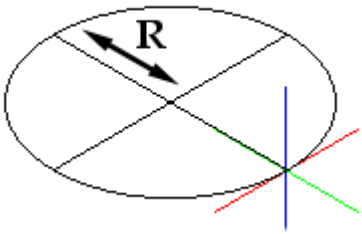
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D cône.

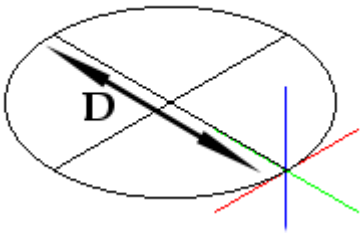
Mode d'emploi:

1. Créez le cercle qui va servir de socle au cône:

- *Soit en indiquant le centre du cercle...*
  > puis son rayon(option par défaut).



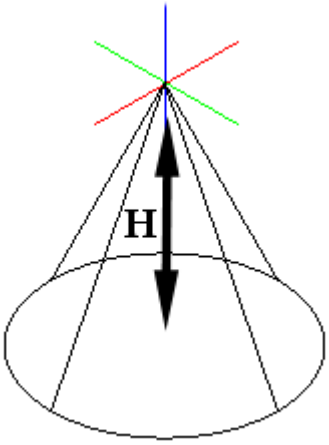
> puis son diamètre (option diamètre).



- *Soit en choisissant l'une des autres options de construction de cercle:*
  Voir l'aide Cercle .

- *Soit en choisissant l'option Elliptique, qui permet de créer pour socle une ellipse:*
  Voir l'aide Ellipse .

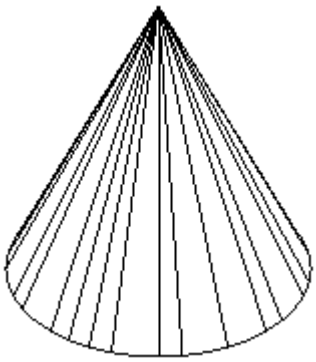
2. Indiquez la hauteur que vous souhaitez pour votre cône (option par défaut).



Vous pouvez choisir l'option 2points pour indiquer la hauteur en dessinant un segment dont la longueur sera égale à celle du cône.

- *ou choisissez l'option 'rayon supérieur' pour créer un cône tronqué.*
  Dans ce cas, indiquez le rayon supérieur que vous souhaitez, puis la hauteur du cône comme décrit ci-dessus.

3. Vous obtenez le solide cône.



Voir aussi...

Boite

Pyramide

Biseau

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Contour

Menu : Dessin > Contour

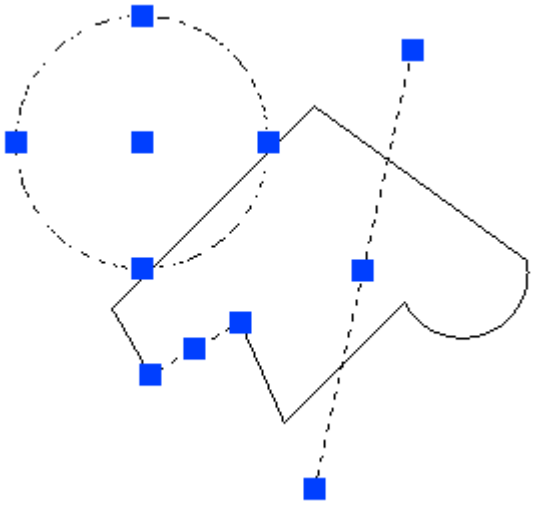
Ligne de commande :*contour*

Description :

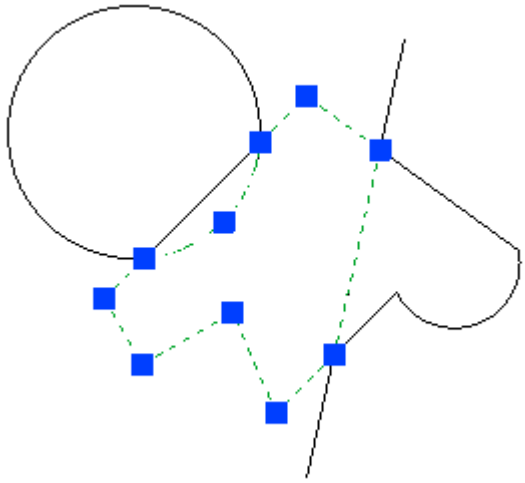
Cette commande vous permet de transformer le contour que forment des objets autour d'une zone fermée en une même polyligne.

Par défaut, les objets d'origine ne sont pas supprimés!

Par défaut, la polyligne est créée dans le calque courant, au-dessus des objets d'origine.



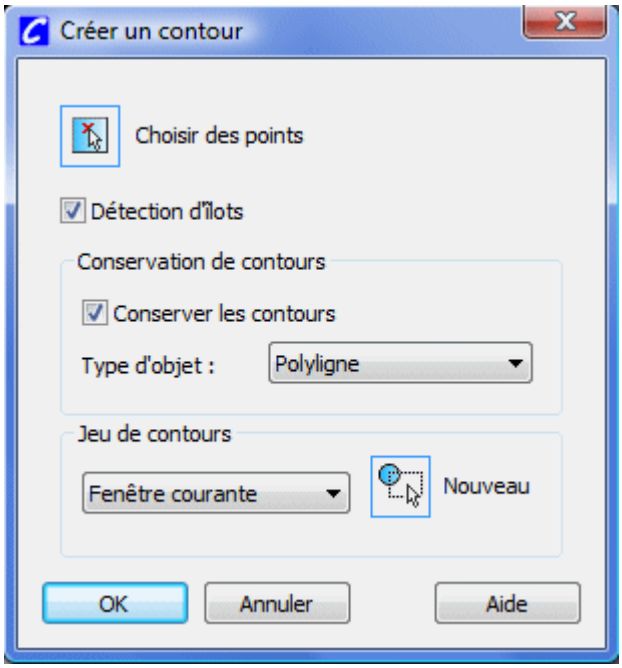
Ces objets sont indépendants, donc sélectionnables séparemment.



Une polyligne a été créée dans le calque courant.

Mode d'emploi:

Vous accédez à la boîte de dialogue suivante:



- Choisir des points: vous permet de choisir à l'écran un point à l'intérieur de la zone dont on veut transformer le contour.
Indiquez le point concerné, et tapez ENTER.

- Détection d'ilôts: si cette case est cochée, les ilôts seront pris en compte dans la création du contour.

- Conserver les contours: si cette case est cochée, les objets d'origine ne sont pas supprimés.

- Type d'objet: Choisissez si vous souhaitez que l'objet issu de la transformation soit une polyligne

(par défaut) ou une région (utile UNIQUEMENT en 3D).

- Jeu de contours: Créer un nouveau jeu de contours vous permet de choisir à l'écran une zone en dehors de laquelle vous ne pourrez pas choisir le point intérieur de votre contour.
Indiquez une zone grâce à la fenêtre de sélection, puis tapez sur ENTER.

Voir aussi...

Hachures
Polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Copier

Menu : Modification > Copier

Barre d'outils : Modification > Copier

Ligne de commande : *copier*

Description :

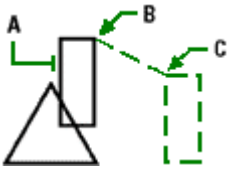
Dessine une copie des entités sélectionnées. Vous pouvez dessiner plusieurs copies d'une sélection unique, et vous pouvez déterminer la base ainsi que les points de déplacement. Les entités que vous choisissez de copier ne sont pas déplacées de leur position initiale. Les entités copiées gardent tous les attributs (tels que le type de ligne, la couleur et le calque) des entités initiales.

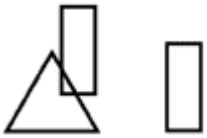
A. Sélectionnez l'entité que vous désirez copier.
B. Déterminez le point de base.
C. Déterminez le point de déplacement de la copie.

Résultat.

Options :

Copier des entités en sélectionnant le point de base





A. Sélectionnez l'entité que vous désirez copier.
B. Déterminez le point de base.
C. Déterminez le point de déplacement de la copie.

Résultat.

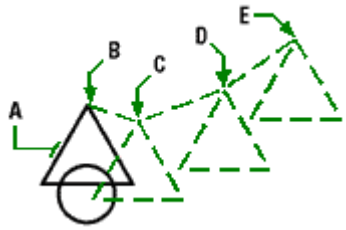
Copier des entités en sélectionnant les coordonnées

1. Choisir l'option *Vecteur*.
2. Entrez la valeur X,Y,Z pour la position des copies.

Exemple: Si vous entrez une valeur de 3,3,2, les entités copiées sont placées à une distance de 3 unités dans la direction X, 3 unités dans la direction Y, et 2 unités dans la direction Z.

Créer plusieurs copies des entités sélectionnées

Choisir l'option *Multiple*.



A. Sélectionnez l'entité que vous désirez copier.
B. Déterminez le point de base de l'entité que vous désirez copier.
C. Déterminez le point de déplacement de la première copie.
D. Déterminez le point de déplacement de la

Résultat.

seconde copie.

E. Déterminez le point de déplacement de la troisième copie.

Voir aussi...

Coller

Couper

Copier avec un point de base

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Copier avec point de base

Menu: Edition > Copier avec point de base

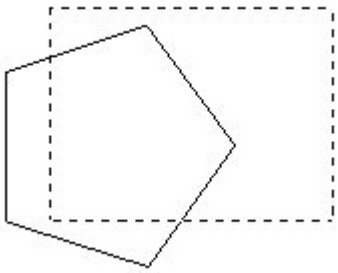
Ligne de commande: _*Copybase* ou *copierbase*

Description:

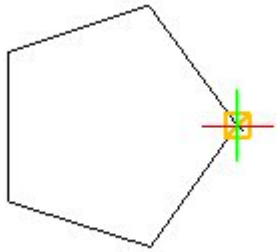
Permet de copier les éléments séléctionnés puis de les coller en les positionnant par rapport à un point choisi.

Mode d'emploi:

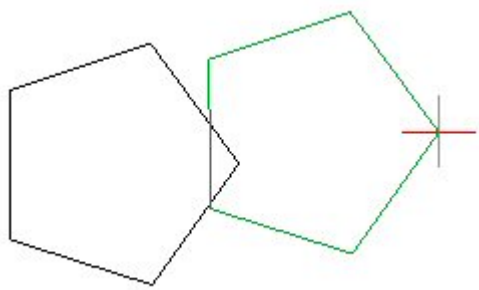
1. Sélectionnez le(s) objets à copier. Tapez Enter.



2. Sélectionnez le point que vous souhaitez être le point de base.



3. Utilisez l'une des commandes coller pour coller votre sélection dans votre dessin.



Voir aussi...

Coller

Couper

Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Copier Entités dans Bloc/Xref

Menu : Technique > Copier entité(s) d'un bloc ou Xref

Barre d'outils : Modification > Copier

Ligne de commande : *copierentref*

Description :

Dessine une copie des entités sélectionnées une par une dans une référence de bloc ou xref.

Sélectionner un objet à copier dans le plan courant:
Sélectionnez l'entité que vous désirez copier. Elle sera reproduite dans le calque courant.

Pour arrêter tapez Entrer ou echap

Astuce: Cette commande fonctionne aussi sur des objets qui ne sont pas dans un bloc.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Copier dans le presse-papier

Barre d'outils : Standard > Copier

Menu : Edition > Copier

Ligne de commande : *copierpress*

Raccourci : Ctrl+C

Description : Ctrl+C

Copie la sélection dans le presse-papiers Windows. Vous pouvez coller la sélection dans un autre dessin ou dans un autre programme.

Mode d'emploi: Sélectionnez les entités que vous désirez copier. Les entités sont copiées dans le presse-papiers.

Voir aussi...

Coller

Couper

Copier avec un point de base

Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Copier les propriétés

Barre d'outils : Standard > Copier les propriétés

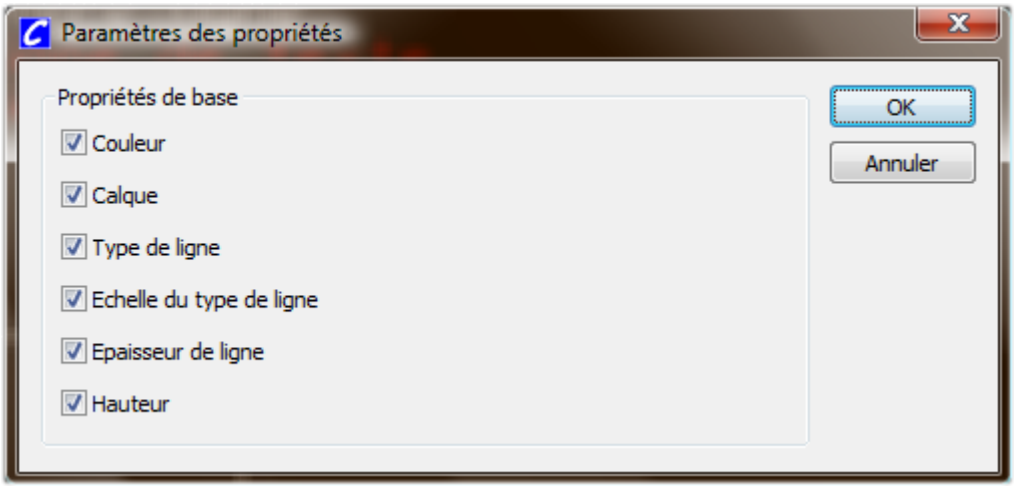
Menu : Modification >Copier les propriétés

Ligne de commande : *corresprop*

Permet de copier les propriétés générales d'un objet et de les coller sur un autre objet.
Ces propriétés remplacent alors les anciennes propriétés de l'objet.

Mode d'emploi :

1. Sélectionnez l'objet dont vous voulez copier les propriétés générales et tapez ENTER
OU
Tapez PA puis ENTER pour paramètrer la copie.
Dans ce dernier cas, vous obtenez la fenêtre suivante:



Vous pouvez alors choisir quelles sont les propriétés générales que vous souhaitez copier, et cliquer sur ok.
Puis sélectionnez l'objet dont vous voulez copier les propriétés générales et tapez ENTER.

2. Sélectionnez le ou les objets sur lesquels vous souhaitez copier les propriétés, puis tapez ENTER.

Voir aussi...

Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Style de cotes

Menu: Format > Style de cotes

Ligne de commande: *_dimstyle* ou *cotstyle*

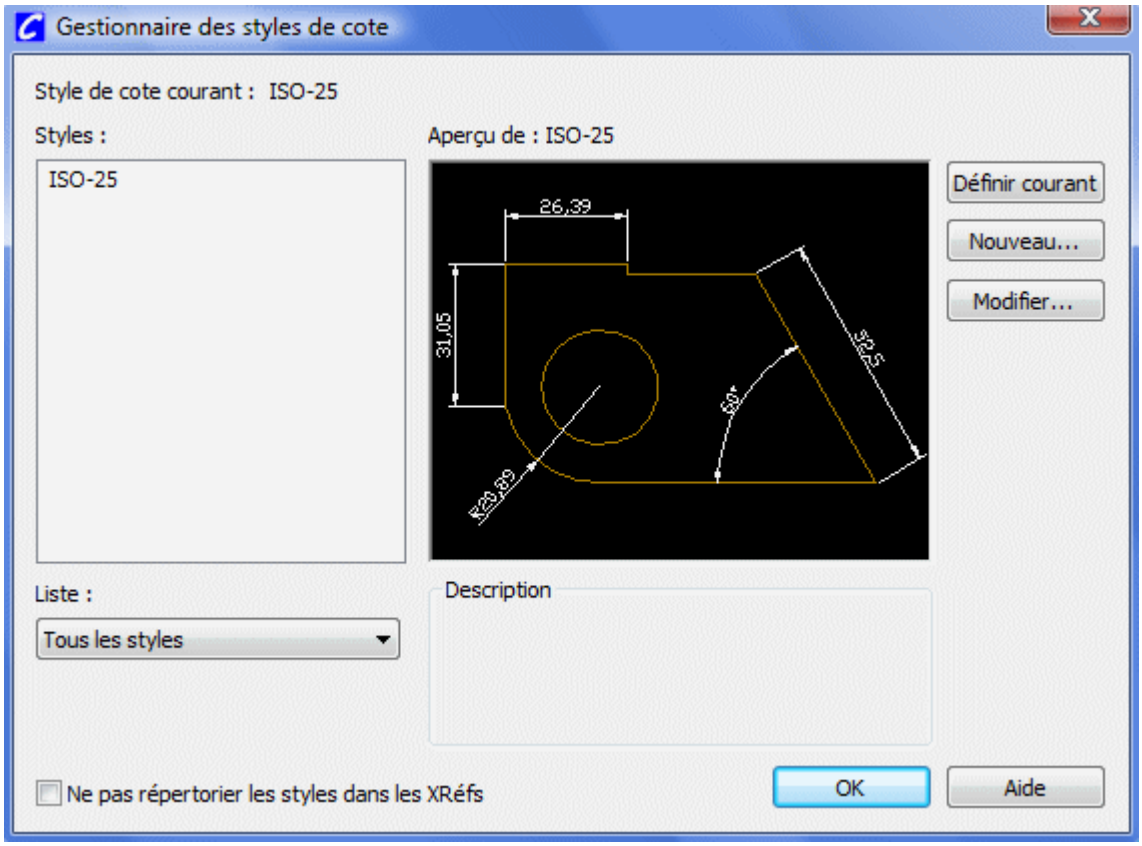
Barre d'outils: Cotation > Style de cotes

Description:

Cette commande donne accès au gestionnaire des styles de cotes, qui vous permettra de créer ou de modifier des styles de cotes et de définir le style de cotes courant.

Outils:

- Style de cote courant: Indique quel est le style de cote en cours, c'est-à-dire qui est ou sera utilisé pour toute cote créee.
- Styles: La colonne style énumère tous les styles de cotes présents dans le dessin en cours. Pour renommer ou supprimer une cote, sélectionnez-la et clic droit.
- Définir courant: Le style de cote sélectionné devient courant (il sera utilisé pour toute nouvelle cote créee).
- Nouveau: Permet de créer un nouveau style de cote en choisissant:
  - 'Nouveau style': Le nom du nouveau style
  - 'Commencer par': Style de cote à partir duquel vous souhaitez créer votre nouveau style.
  - 'Utilisation': Pour quels types de cotes le nouveau style sera utilisé
  Puis cliquez sur ok et vous accéderez alors à tous les paramètres de création ou de modification de styles de cotes.
- Modifier: Permet d'accéder à la fenêtre de modification des styles de côtes.
- Liste: Permet de choisir si vous souhaitez que toutes les cotes présentes soient listées, ou simplement celles qui sont utilisées par le dessin en cours.
- Aperçu: Donne un aperçu du style de cote choisi.
- Ne pas répertorier les styles dans les Xref: Si vous choisissez cette option, les styles de cotes provenant de références externes ne sont pas listés dans la colonne 'styles'.



Info: n'hésitez pas à zoomer dans la fenêtre aperçu !

Voir aussi...

Modifier un texte ou une cote
Cotation

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Marquer cotes forcées

Menu: Cotation > Cotation > Marque les Cotes forcées

Ligne de commande: *cotfor*

Barre d'outils: Cotation > Cotes forcées

Description:

Cette commande permet de connaitre la vrai valeur des cotes forcées.

Apres avoir lancé la commande, il suffit de sélectionner les cotes, les aficheront leur vraie valeur sans perdre celle qui était forcée

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

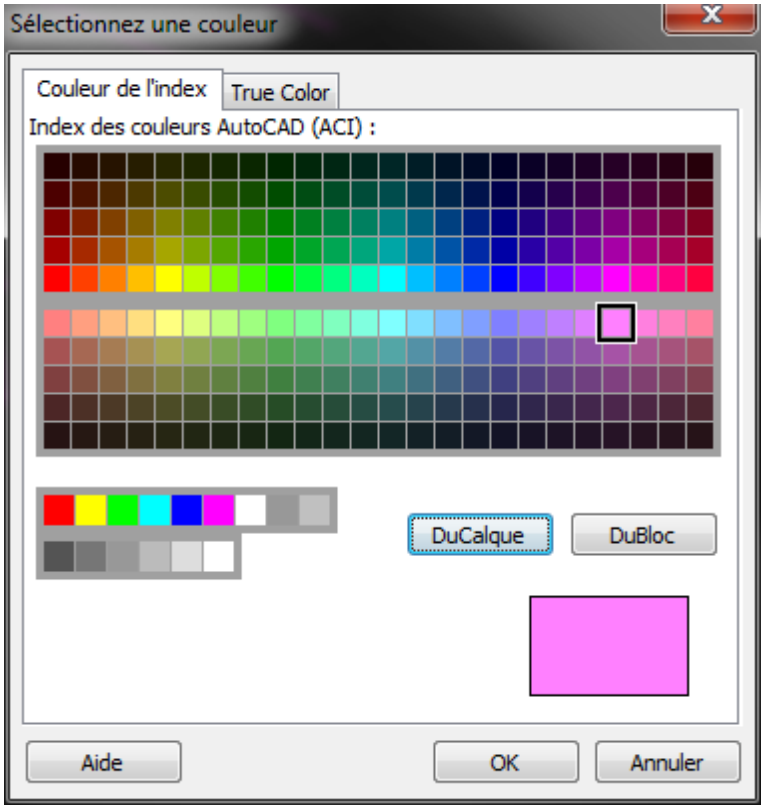
Couleur

Menu : Format > Couleur...

Ligne de commande : *couleur*

Etablit la couleur de toutes les entités que vous dessinez après avoir choisi la commande.

Cette case de dialogue apparaît :



Il ne reste plus qu'à selectionner la couleur que vous souhaitez.

Attribuer la couleur à DUCALQUE

Pour dessiner toutes les entités dans la couleur du calque courant, choisissez DUCALQUE.

Attribuer la couleur à DUBLOC

Pour dessiner les entités dans la couleur par défaut (blanc ou noir, cela dépend de vos paramètres système) jusqu'à ce qu'elles soient groupées dans un bloc, choisissez DUBLOC.

Une fois le bloc inséré dans le dessin, il adopte la couleur actuellement sélectionnée pour les nouvelles entités.

Voir aussi

Couleur du fond d'écran

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

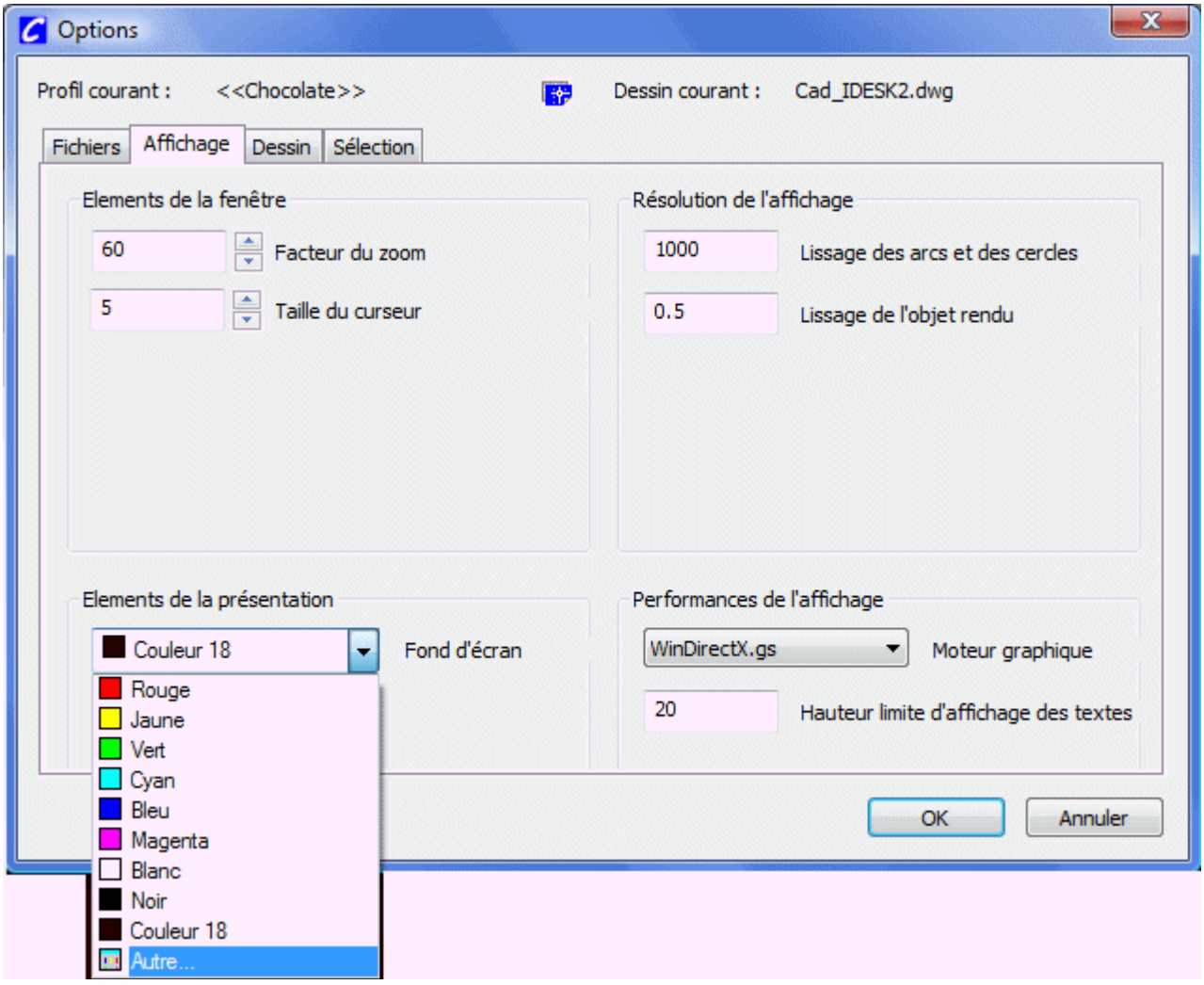
Couleur du fond d'écran

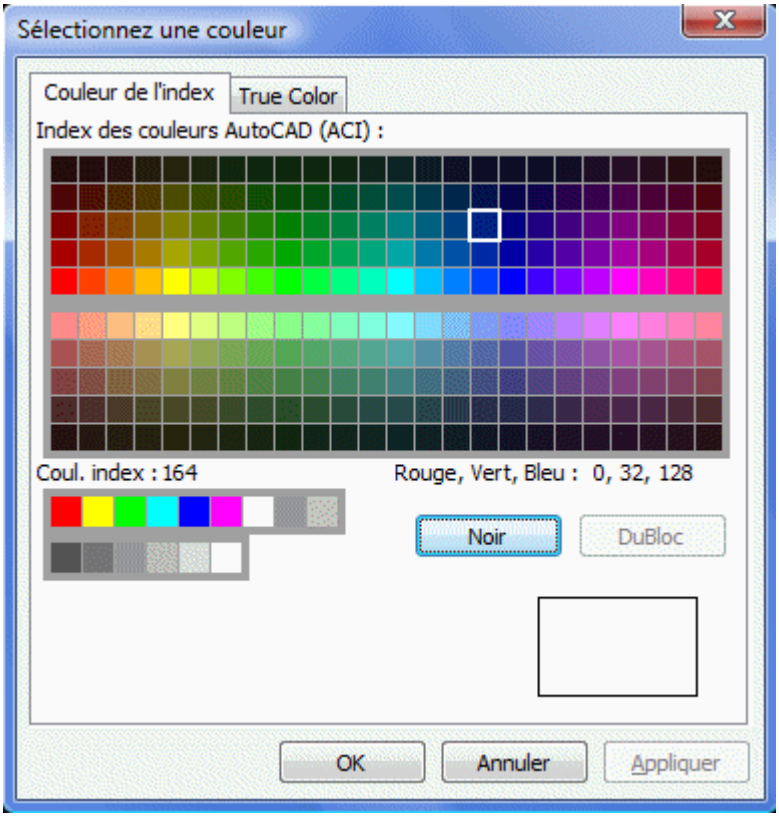
Menu: Outils > Options > affichage

Ligne de commande: *couleurfond*

Description:

Permet de choisir la couleur du fond d'écran dans l'espace objet.





Mode d'emploi: Choisissez dans la partie 'éléments de la présentation' de la case de dialogue une couleur predéfinie ou choisissez autre... et accédez à la palette des couleurs.
Le fond d'écran sera de la couleur demandée lors de l'ouverture du prochain dessin (et non directement sur le dessin en cours).

Voir aussi:

Couleur

Couper dans le presse-papier

Barre d'outils : Standard > Couper

Menu : Edition > Couper

Ligne de commande : *couperpress*

Raccourci : Ctrl+X

Coupe (déplace) la sélection de votre dessin et la place dans le presse-papiers Windows. Vous pourrez ensuite coller la sélection à une autre position dans le dessin, dans un autre dessin, ou dans un autre programme.

Mode d'emploi: Sélectionnez les entités que vous voulez couper. Les entités sont copiées dans le presse-papiers et effacées de votre dessin.

Voir aussi...

- Coller
- Copier avec un point de base
- Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Coupure

Barre d'outils: Modifier > Coupure

Menu: Modifier > Coupure

Ligne de commande: COUPURE

Découpe une entité en deux entités. Vous pouvez découper, ou déplacer les extrémités des lignes, arcs, cercles, polylignes, droites, demi-droites, splines et anneaux.

Choix de l'objet :

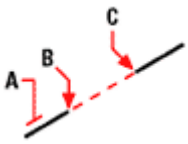
Sélectionner l'entité

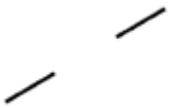
Spécifiez le premier point de coupure ou <Deuxieme point>:

Sélectionner le premier point

>Spécifiez le deuxième point de coupure ou <Coupure en un point> :

Sélectionner le deuxième point. Si vous appuez sur Entrer, la coupure se fera au premier point





Résultat

A. Sélectionnez l'entité à découper.

B. Déterminez le premier point de coupure sur l'entité.

C. Déterminez le second point de coupure sur l'entité.

Premier point de coupure: Déterminez le premier point par lequel vous désirez découper l'entité.

Second point de coupure: Déterminez le second point de coupure. Pour faire d'un cercle un arc, déplacez une partie du cercle en sélectionnant le second point de coupure dans le sens trigonométrique depuis le premier point de coupure que vous aviez choisi.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Cylindre

Menu: Modélisation > Cylindre

Ligne de commande: *cylindre* ou *_cylinder*

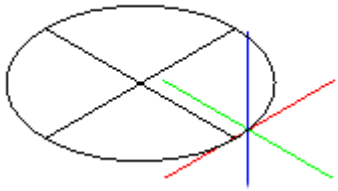
Barre d'outils: Modélisation > Cylindre

Description:

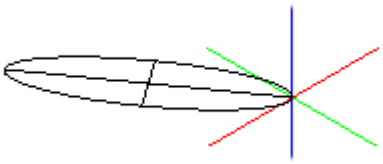
Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'cylindre'.

Mode d'emploi:

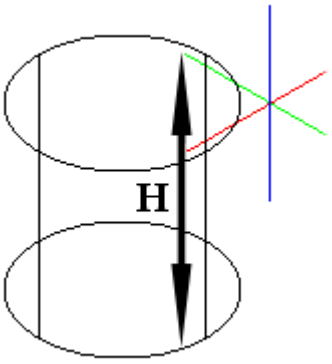
1. Créez le cercle qui servira de base au cylindre, en utilisant l'une des options de création de cercle: Voir l'aide cercle.



ou utilisez l'option 'Elliptique' pour créer une base en forme d'ellipse au cylindre. Voir l'aide Ellipse.

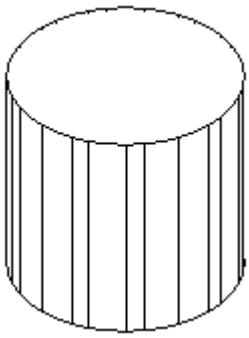


2. Indiquez la hauteur que vous souhaitez pour le cylindre, à l'écran ou via la ligne de commandes.



ou utilisez l'option '2points' pour indiquer cette hauteur en dessinant un segment dont la longueur est égale à la hauteur du cylindre.

3. Vous obtenez le solide 'cylindre' :



Voir aussi...

- Cône
- Sphère
- Tore

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Modification de texte

Menu: Modification > objet > texte > Editer texte

Barre d'outils: Texte > Modifier...

Ligne de commande: ddedit

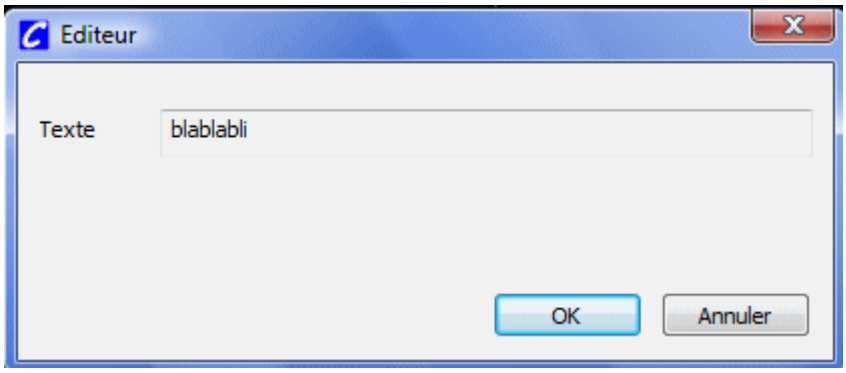
Description:

Cette commande vous permet d'éditer des textes, ou des cotes.

Selectionner un texte , ou une cote:

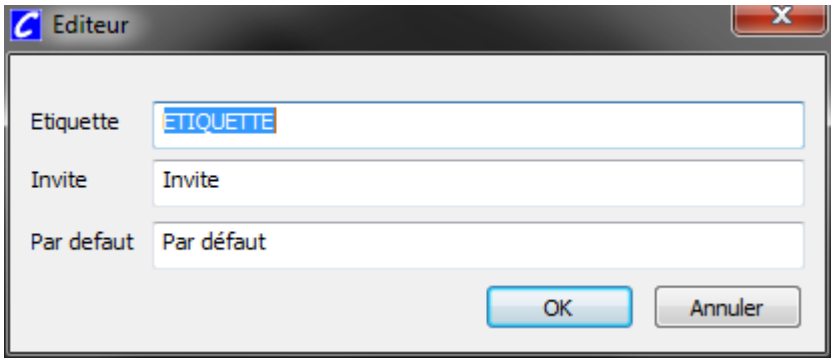
Simple

Sélectionnez le texte ou la cote que vous souhaitez éditer. L'éditeur de texte apparaît. Remplacez ou modifiez le texte et cliquez sur OK.



Triple

Si vous sélectionnez une définition d'attribut un autre éditeur apparaît



Astuce: Il suffit de faire un double clic sur un texte ou une définition d'attribut pour lancer la commande DDEDIT.

Voir aussi

Texte Cotation

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Modification de texte

Menu: Technique > Edite texte dans bloc

Barre d'outils: Technique > Edite Texte...

Ligne de commande:ddedit2

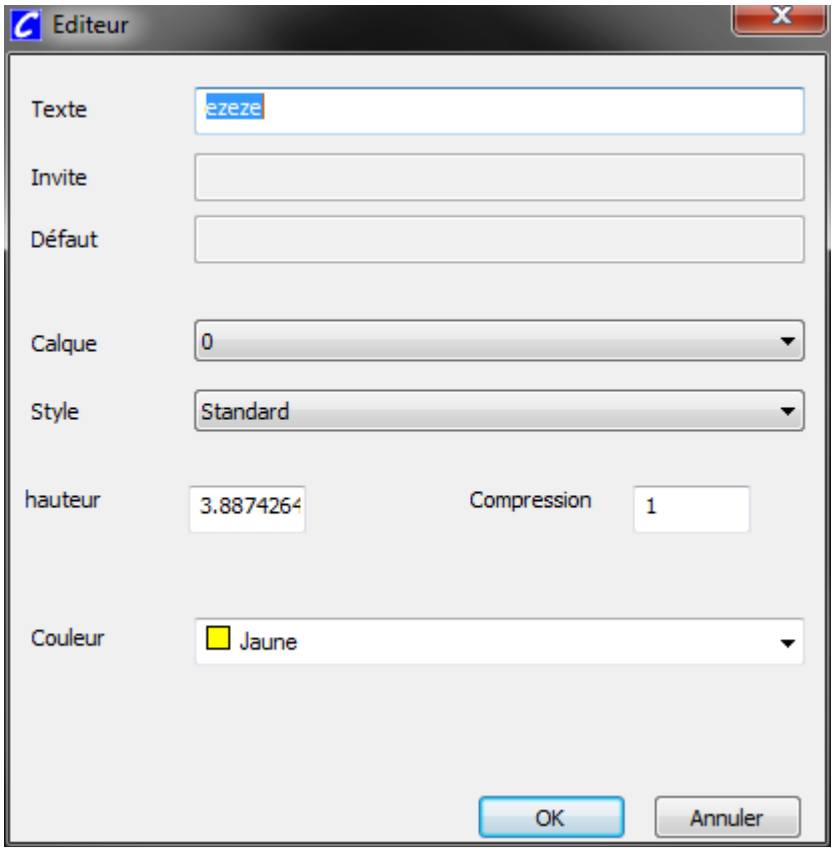
Description:

Cette commande vous permet d'éditer des textes ou des cotes même dans les blocs.

Selectionner un texte, ou une cote:

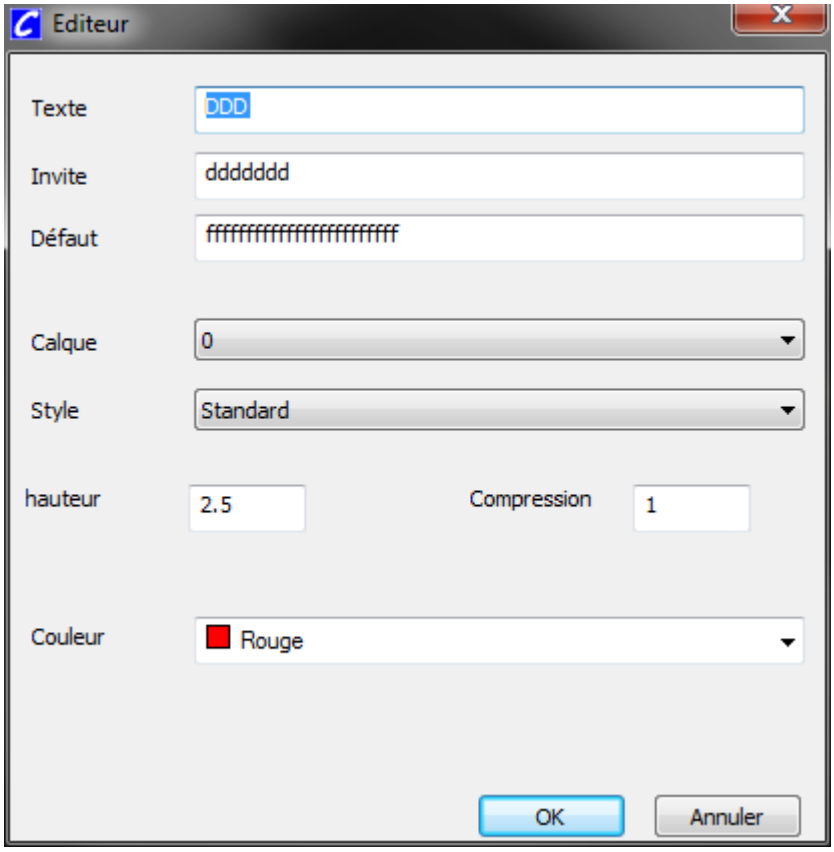
Simple

Sélectionnez le texte ou la cote que vous souhaitez éditer. L'éditeur de texte apparaît. Remplacez ou modifiez le texte et cliquez sur OK.



Triple

Si vous sélectionnez une définition d'attribut un autre éditeur apparaît



Voir aussi

Texte Cotation

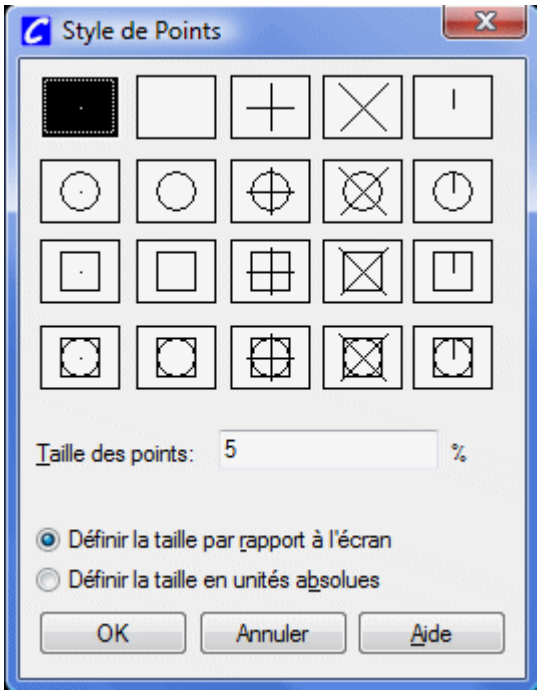
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Style de Points

Menu Format : Style de points

Ligne de commande : ddptype

Affiche la taille et le style courants des points. Modifiez le style de points en sélectionnant une icône.



Images d'affichage des points

Définit l'image utilisée pour afficher des objets point. Le style de points est stocké dans la variable système PDMODE.

Taille en points

Définit la taille d'affichage des points. La valeur entrée peut être exprimée par rapport à l'écran ou en unités absolues. La taille d'affichage des points est stockée dans la variable système PDSIZE. Les points dessinés par la suite utilisent la nouvelle valeur.

Definir la taille par rapport à l'écran:

Définit la taille d'affichage des points sous la forme d'un pourcentage de la taille de l'écran. La taille d'affichage ne change pas lors d'un zoom avant ou arrière. (après une régéneration : RGT au clavier)

Définir la taille en unités absolues

Définit la taille d'affichage des points selon les valeurs spécifiées sous Taille des points. Vous pouvez agrandir les points ou les réduire en effectuant respectivement un zoom avant ou arrière.

Voir aussi

Points

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Décaler

Menu: Modification > Décaler

Barre d'outils: Modification > Décaler

Ligne de commande: decaler

Description:

Cette commande vous permet de décaler les contours d'un objet, d'un côté ou de l'autre.

Paramètres courants: Effacer source=non Calque courant=non

Spécifiez la distance de décalage ou [Par/Effacer/Calque] <10>:

La commande DECALER se répète jusq'au moment ou vous appuyez sur ECHAP ou ENTREE

Distance de décalage

Indiquez la distance de décalage (distance entre l'objet source et l'objet crée lors du décalage): à l'écran ou via la ligne de commandes.

Sélectionner un objet :

Sélectionnez l'objet que vous souhaitez décaler.

Coté du décalage

Indiquez à l'écran de quel côté doit être effectué le décalage.

Par

La position du décalage sera determinée par un point (que vous indiquerez) par lequel le nouvel objet devra passer.

Sélectionnez l'objet à décaler ou [Quitter/Annuler] <Quitter>:

Spécifiez une valeur pour "Par le point" ou [Quitter/annUler]

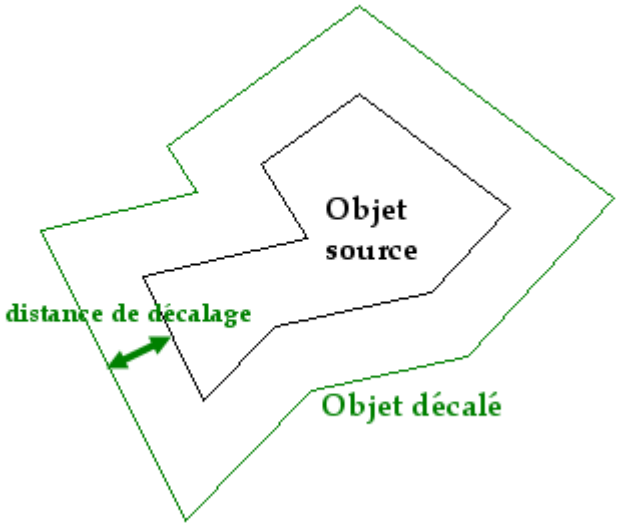
Cliquer à l'écran pour spécifier le point de passage.

Effacer

Choisissez si l'objet source qui aura été décalé doit être supprimé du dessin ou non.

Calque

Choisissez si l'objet crée lors du décalage doit être crée ou non dans le calque courant.



Voir aussi...

Copier

Etirer

Déplacer

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Décomposer

Menu: Modifier > Décomposer

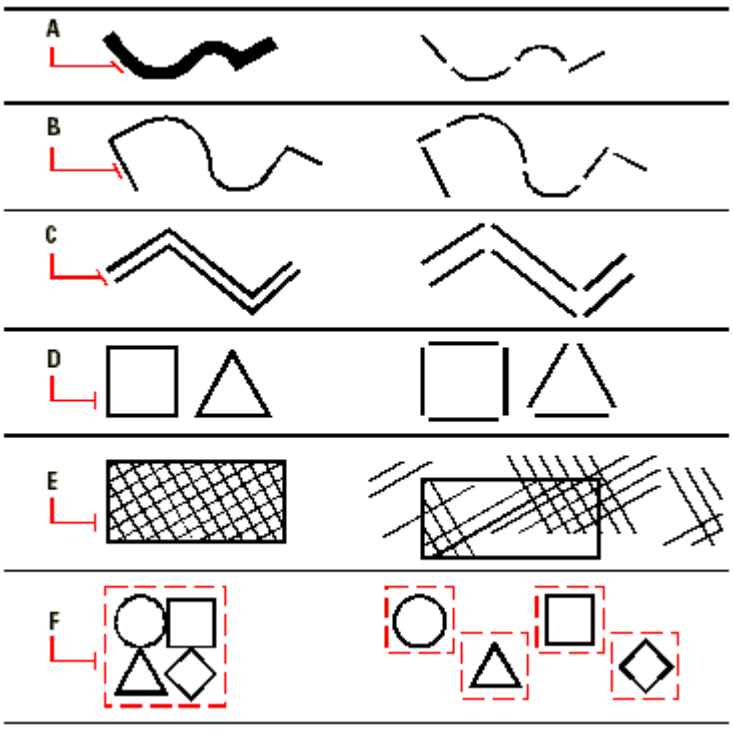
Barre d'outils: Modifier > Décomposer

Ligne de commande: *decompos*

Description:

Décompose un bloc, polyligne, maillage de polyface, solide, ou hachure, créant des entités séparées. Vous pouvez utiliser la commande Décomposer pour décomposer un bloc ou une polyligne en éléments séparés.

Note: Vous risquez de devoir décomposer plus d'une fois les blocs emboîtés.



A. Polylignes larges décomposées en lignes et arcs d'épaisseur nulle.
B. Polylignes décomposées en lignes et arcs segments séparés.
C. Multilignes décomposées en deux segments séparés.
D. Rectangles et autres entités polylignes décomposés en segments.
E. Entités hachurées créées avec IntelliDesk® 2001 décomposées de façon à ce que chaque ligne

de hachurage soit une entité séparée.

F. Blocs décomposés en entités séparées.

Mode d'emploi:
1. Sélectionnez les entités que vous désirez décomposer.
2.Après avoir sélectionné toutes les entités, appuyer sur Entrée ou faire un clique-droit de souris.

Si vous êtes en mod expert = 5, les blocs seront décomposés même si ils ont étés marqués comme non autorisés à la décomposition.

Voir aussi:

Créer un bloc

Délimiter

Menu: Modification > Délimiter

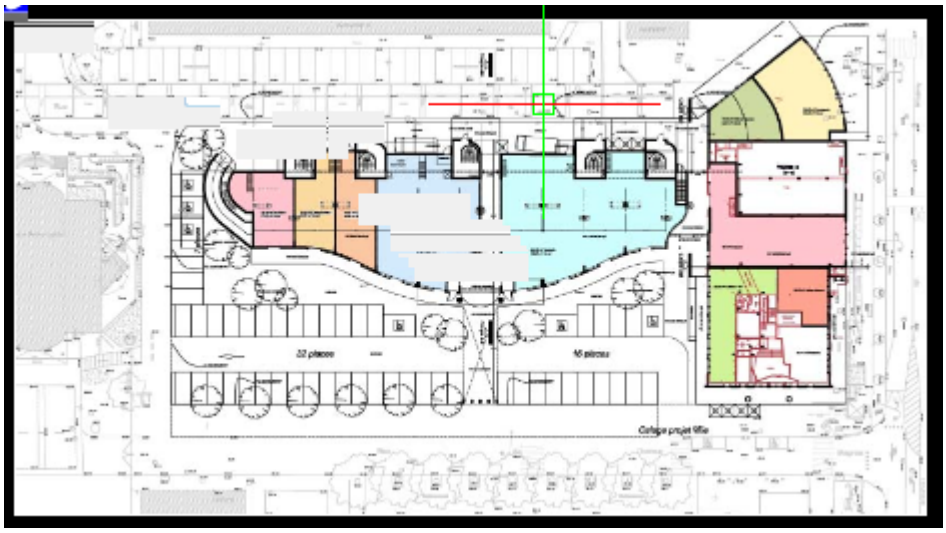
Description:

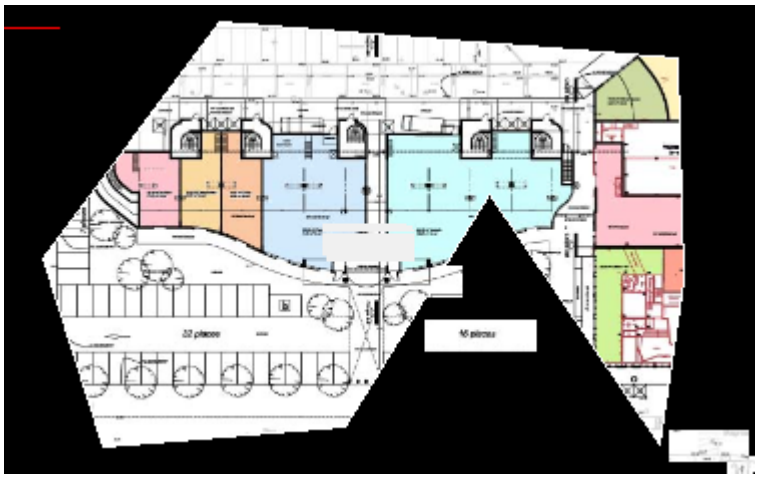
Cette commande vous permet de créer de nouvelles limites à une image, un bloc ou une référence externe. Seule la partie à l'intérieur des limites sera alors visible, mais les limites restent modifiables à tout moment directement dans l'espace objet.

Sélectionnez l'image à délimiter:

Entrez une option de délimitation de l'image [ACtif/INactif/Supprimer/Nouveau contour] <Nouveau>:

Nouveau





Si vous souhaitez créer un nouveau contour.

Spécifiez le point de départ :

Définissez le nouveau contour sur l'image dans l'espace objet.

Spécifiez le point suivant :

Actif/Inactif

Le(s) contour(s) déjà existants sur l'objets sont activés (on ne voit que la partie de l'objet à l'intérieur des limites) ou inactivés (les limites sont toujours existantes mais on voit tout l'objet).

Supprimer

Tout contour crée par la commande délimiter sur l'objet concerné est supprimé.

Voir aussi...

Gestionnaire des images

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Demi-droite

Barre d'Outils : Dessin > Demi-droite

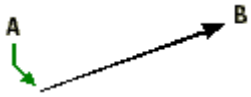
Menu : Dessin > Demi-droite

Ligne de commande : *demidroite*

Spécifiez le premier point :

2 Points(par défaut)

La demi-droite est visible du point de départ défini par l'utilisateur,jusqu'au bord de l'écran ,dans la direction définie.



Sélectionner le point de départ de la demi-droite.

Spécifiez le deuxième point :
Sélectionner la direction de la demi-droite.

Puis la seconde demi-droite est dessinée avec la même origine que la première, vous pouvez continuer à dessiner des demi-droites en déterminant leur direction.

Pour arrêter de dessiner des demi-droites, effectuer un clique-droit de souris ou appuyer sur Esc.

Voir aussi...

Droite

Ligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Deplacer

Menu: Modification > Deplacer

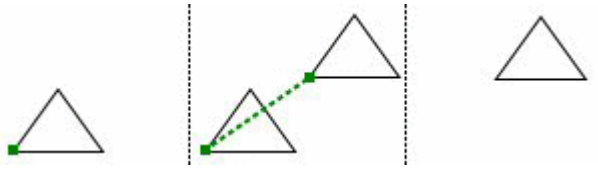
Ligne de commande: *deplacer*

Barre d'outils: Modification

Description:

Permet de déplacer un ou plusieurs objets de votre dessin.

Mode d'emploi: Séléctionnez le ou les objets que vous souhaitez déplacer. Tapez sur ENTER.
Choisissez le point de base du déplacement.
Choisssez le point cible du déplacement.



Voir aussi...

Décaler

Etirer

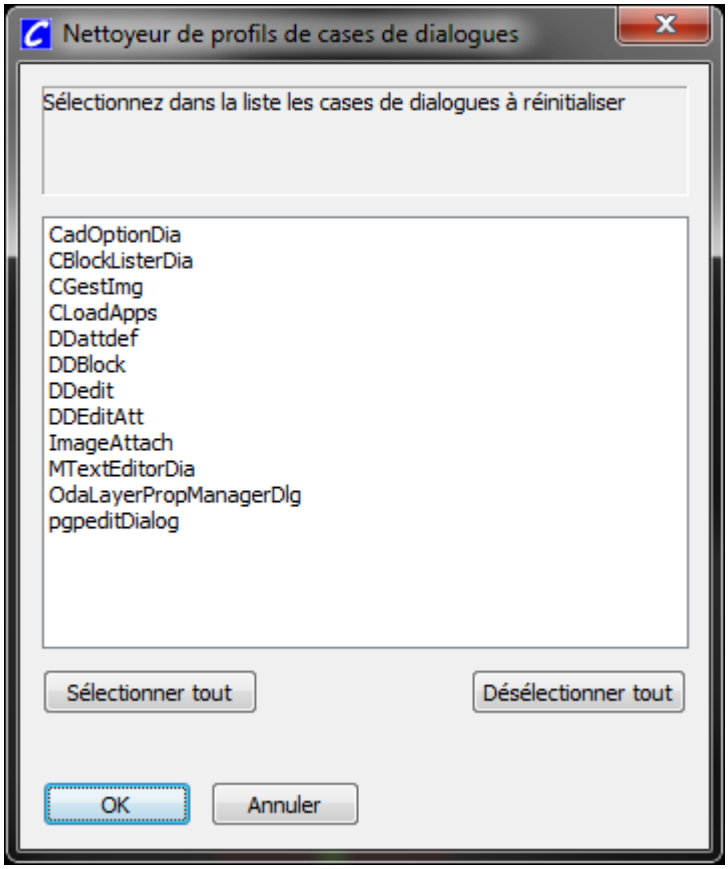
Copier

Réinitialise cases de dialogues

Menu: Affichage > Réinit Dialogues

Description:

Cette commande vous permet de remttre les case de dialogues à leur taille et place d'origine.



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Point => Diviser, Mesurer

Menu: Dessin > Point

Barre d'outils: Dessin > Point

Ligne de commande: *_point* ou *point*

Description:

Placer un point sur un dessin peut vous servir de repère ou pour accrocher des objets.
Le point peut se placer librement, ou vous pouvez utiliser les outils mesurer et diviser.

Note : Vous pouvez changer le style des points dans le menu Format > Style des points...

Diviser

Menu: Dessin > Diviser

Barre d'outils: Dessin > Point

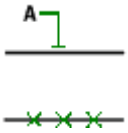
Ligne de commande: *diviser*

Choix de l'objet à diviser :

Entrez le nombre de segments ou [Bloc] :

Segments

Place des points le long de l'entité sélectionnée. Les points sont répartis de manière uniforr
(déterminé par l'utilisateur).



A. Sélectionnez l'entité
que vous voulez diviser.

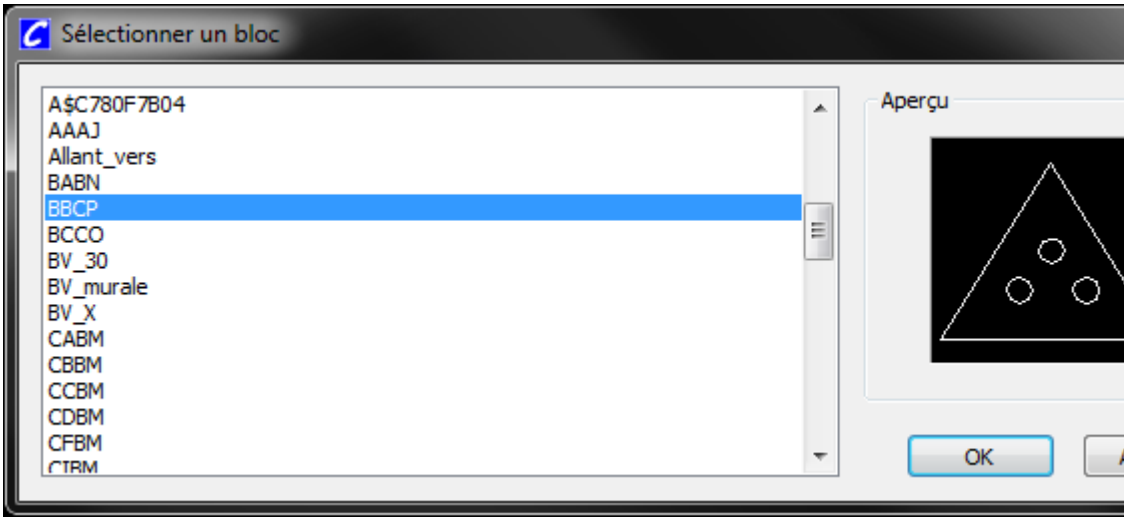
Résultat
pour un nombre de parts = 4.

Bloc

Pour utiliser un bloc comme marqueur, le bloc doit déjà exister.

Entrez le nom du bloc à insérer : <Sélection par case de dialogue>

Sélection



nom

Entrez au clavier le nom d'un bloc existant dans le dessin

Aligner le bloc avec l'objet ? [Oui/Non] <O> :

Pour aligner les blocs avec l'entité divisée, choisir Oui. Cette option place l'axe X du bloc ta l'entité. Si vous ne voulez pas aligner le bloc avec l'entité, choisir Non. Cette option aligne selon leur orientation normale.

Entrez le nombre de segments ou [Angle/Echelle/Debut_fin] :

Angle

Spécifiez un angle &lt:0> :

Donner un angle supplémentaire pour le bloc

Echelle

Spécifiez une échelle uniforme <1> :

Donner un échelle uniforme pour le bloc

Debut Fin

Ajout premier et dernier bloc &ltInactif> :

Cette option permet d'inserer au début et à la fin un bloc

Mesurer

Menu: Dessin > Diviser

Barre d'outils: Dessin > Point

Ligne de commande: *diviser*

Choix de l'objet à mesurer :

Spécifiez la longueur du segment ou [Bloc] :

Longueur

Place des points le long de l'entité sélectionnée. Les points sont répartis de manière uniforme, chaque segment de la longueur indiquée.

Bloc

IDEM commande DIVISER

Voir aussi :

Style de points

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Droite

Menu : Dessin > Droite

Barre d'outils : Dessin > Droite

Ligne de commande : DROITE

Spécifiez le premier point ou [Hor/Ver/Ang/Bissect/Décalage]:

Point(par défaut)

Dessine une droite dans toute direction depuis un point de départ déterminé.

Déterminez un point par lequel passe la droite.

Spécifiez le point suivant :

Déterminez l'angle de la droite. Déterminez la direction dans laquelle vous voulez dessiner la droite.

La seconde droite est dessinée en passant par le même point que la première droite.
Pour arrêter de dessiner des droites, faire un clique-droit court de souris, ESC ou Entrée.

Hor

Dessiner une droite horizontale le long de l'axe des X

Déterminez le point par lequel vous voulez faire passer la droite horizontale.

Vous pouvez continuer à dessiner des droites horizontales en sélectionnant un point par lequel passe la droite.
Pour arrêter de dessiner des droites, faire un clique-droit court de souris, ESC ou Entrée.

Ver

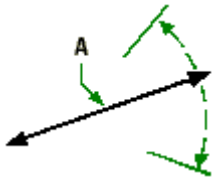
Dessiner une droite verticale le long de l'axe des Y

Déterminez le point par lequel vous voulez faire passer la droite verticale.

Vous pouvez continuer à dessiner des droites verticales en sélectionnant un point par lequel passe la droite.
Pour arrêter de dessiner des droites, faire un clique-droit de souris, ESC ou Entrée.

Angle

Dessiner une droite en déterminant son angle



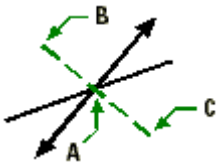
Entrez l'angle de la droite <0>

Déterminez l'angle que vous voulez donner à la droite.

Vous pouvez continuer à dessiner des droites en sélectionnant un point par lequel passe la droite.
Pour arrêter de dessiner des droites, faire un clique-droit court de souris, ESC ou Entrée.

Bissect

Dessine une droite passant par le sommet de l'angle sélectionné, et coupant en son milieu l'angle entre la première et la seconde ligne.



Spécifiez un angle au sommet:

Sélectionnez le sommet par lequel doit passer la droite.

Spécifiez un angle point de départ:

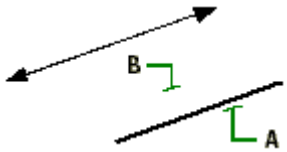
Spécifier un point pour déterminez le départ de l'angle de la bissectrice.

Spécifiez l'angle de l'extrémité:

Spécifier un point pour déterminez l'extrémité de l'angle de la bissectrice.

Décalage

Dessiner une droite parallèle à une autre entité



Spécifiez la distance de décalage ou <10>:

Spécifiez la distance de décalage de la droite à une entité dans la ligne de commande ou tapez Entrée pour la dernière valeur.

Sélectionner un objet ligne pour la droite:

Sélectionner l'entité que vous voulez prendre comme référence linéaire parallèle.

Sélectionnez le côté du décalage :

Déterminez le côté de la droite.

Voir aussi...

Demi-droite

Ligne

Polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Importer DWF

Menu : Fichier > Importer en DWF

Ligne de commande:dwfimport

Cette fonction permet d'importer un dessin sous le format DWF (Design Web Format). Ce fichier sera converti en bloc dans votre dessin.

Mode d'emploi:
Dans la case de dialogue "DWF ", entrez le nom du fichier dessin ou sélectionnez le fichier dessin que vous voulez importer puis cliquez sur OK.

Voir aussi

Exporter en DWF

Echelle>

Menu: Modification > Echelle

Ligne de commande: *_scale* ou *echelle*

Barre d'outils: Modification > échelle

Description:

Permet d'agrandir ou de rétrécir d'un facteur précis le ou les objets séléctionnés .

Spécifiez le facteur d'échelle ou [Copier/Référence/Xyz] <2.000000>:

Facteur d'échelle

Multiplie les dimensions des objets sélectionnés par l'échelle indiquée. Si le facteur d'échelle est supérieur à 1,les objets s'agrandissent. Un facteur d'échelle compris entre 0 et 1 les réduit. Vous pouvez également faire glisser le curseur afin d'augmenter ou de diminuer la taille de l'objet.

Copier

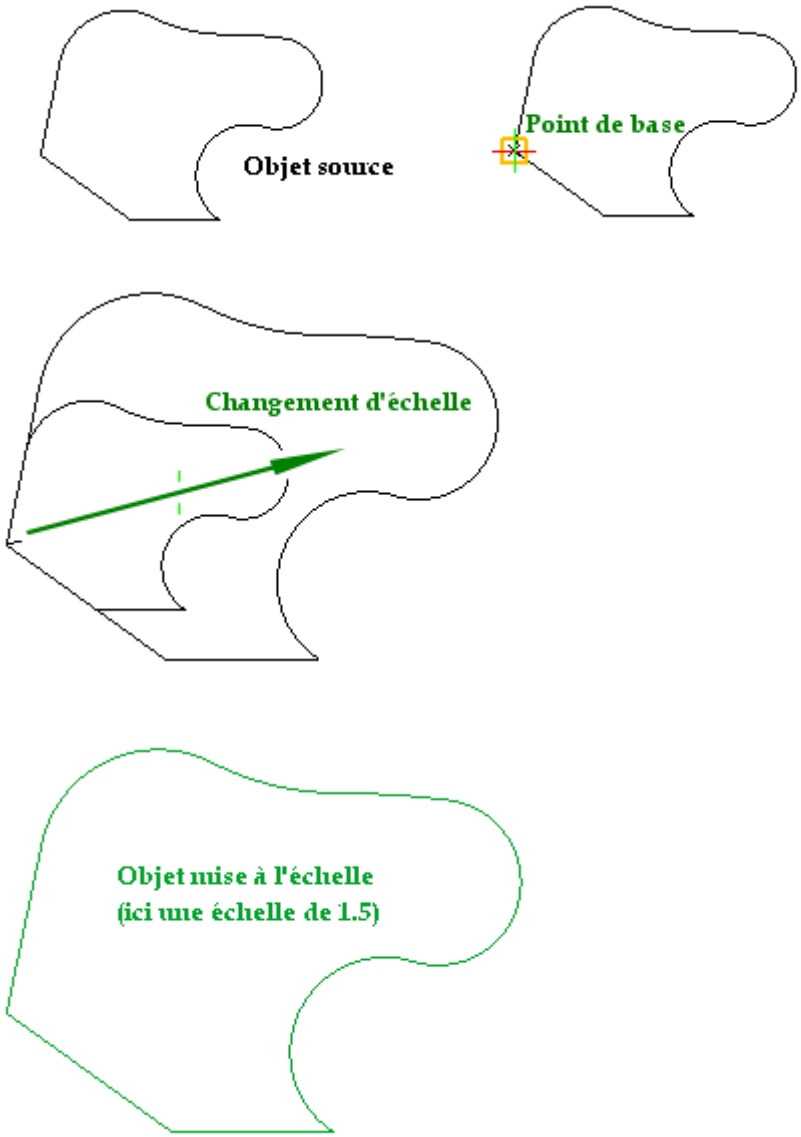
Idem option "Facteur d'échelle", mais crée une copie des objets sélectionnés pour la mise à l'échelle.

Référence

Définit l'échelle des objets sélectionnés en fonction d'une longueur de référence et d'une nouvelle longueur définie.

xyz

Demande des valeurs en X,Y,Z et dans la mesure du possible rend une version déformée des objets.



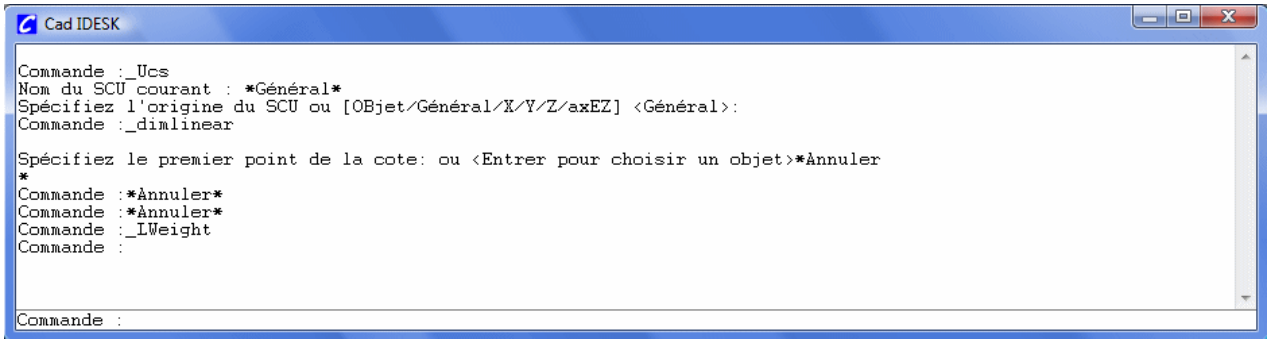
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Fenêtre de texte

Menu: Affichage > Fenêtre de texte

Description:

Affiche sous forme de fenêtre la ligne de commandes et son historique.



Voir aussi :

Ligne de commande

Texte multiligne

Menu: Dessin > Texte > Texte multiligne

Barre d'outils: Dessin > Texte multiligne

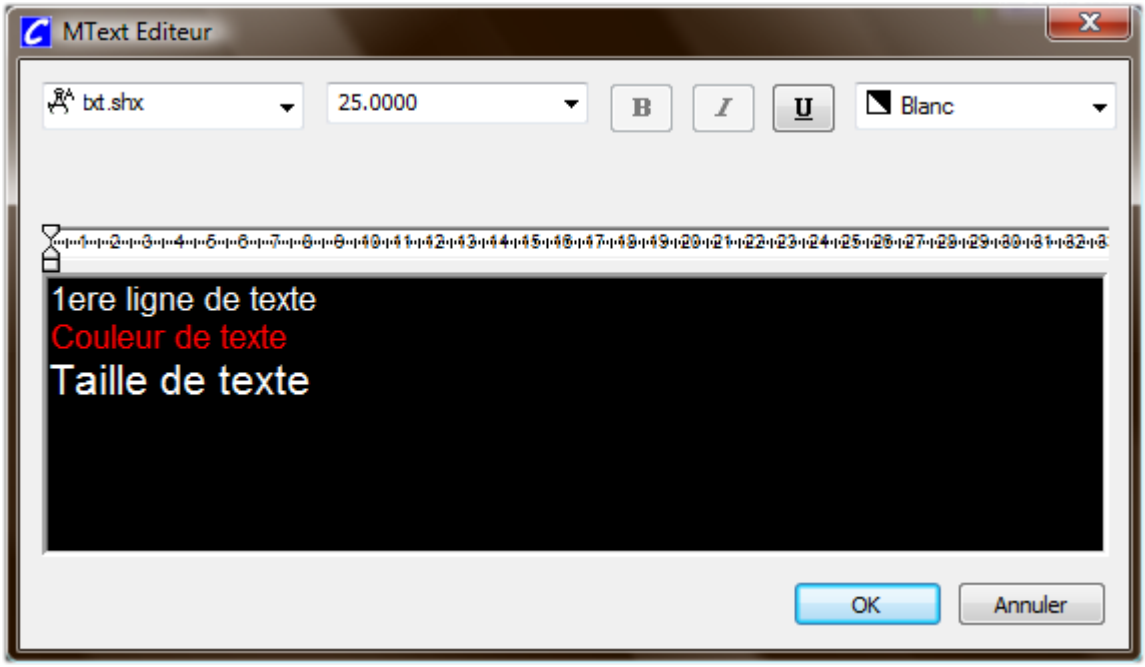
Ligne de commandes: *editextemult*

Description:

Cette commande permet d'éditer les textes multilignes.

Pour modifier votre texte multiligne:
Double-cliquez sur celui-ci, la fenêtre ci-dessus se rouvrira avec votre texte, que vous pourrez modifier.

Mode d'emploi:
Pour en savoir plus sur les options, voir l'aide Texte .
3.La fenêtre suivante s'ouvre:



Vous pouvez alors modifier votre texte et choisir sa police, sa taille, sa couleur etc... pour chaque ligne que vous sélectionnerez.

Voir aussi:

Texte
Cotation

Effacer

Menu : Edition (ou Modification) > Effacer

Barre d'outils : Modification > Effacer

Ligne de commande : *effacer*

Au clavier : appuyer la touche Suppr

Description :

Efface les entités sélectionnées du dessin.

Sélectionnez les entités que vous voulez effacer, puis tapez Entrée.

Voir la commande Reprise: Cette commande permet de ramener le dernier effacer

---

Voir aussi:

Annuler
Rétablir
Reprise

Ellipse

Menu : Dessin > Ellipse > Axe, extrémité

Barre d'outils : Dessin > Ellipse

Ligne de commande : *ellipse*

Spécifiez l'extrémité de l'axe de l'ellipse ou [Arc/Centre]:

Extrémité de l'axe

Définit le premier axe en fonction de ses deux extrémités. L'angle du premier axe détermine l'angle de l'ellipse. Cet axe définit soit le grand axe, soit le petit axe de l'ellipse.

Spécifiez le point de départ de l'axe.(1)

Spécifiez la deuxième extrémité de l'axe:

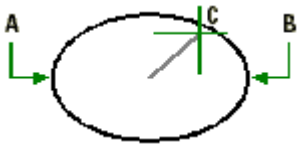
Déterminez le point final de l'axe.(2)

Spécifiez la distance avec l'autre axe ou [Rotation]:

Distance à l'autre axe

Définit le second axe en fonction de la distance entre le milieu du premier axe et l'extrémité du second (c).

Cette technique est la méthode définie par défaut



Rotation

Cette option dessine la représentation d'un cercle basculé en 3D selon l'angle demandé. Par exemple un perçage où la mèche ne serait pas perpendiculaire à l'ojet à percer.

Spécifiez la rotation autour du grand axe:

Arc

Crée un arc elliptique. L'angle du premier axe détermine l'angle de l'arc. Le premier axe désigne le grand ou le petit axe de l'arc elliptique.

Après avoir construit l'ellipse comme précedemment Extrémité de l'axe vous êtes invités à déterminer les angles.

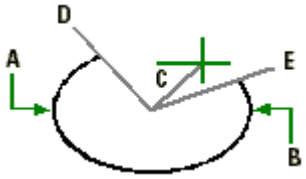
Spécifiez l'angle de départ:

Spécifiez l'angle de fin :

Autre manière de construire un arc elliptique

Menu : Dessin > Ellipse > Arc Elliptique

Barre d'outils : Dessin > Arc Elliptique



Voir aussi:

Cercle
Arc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

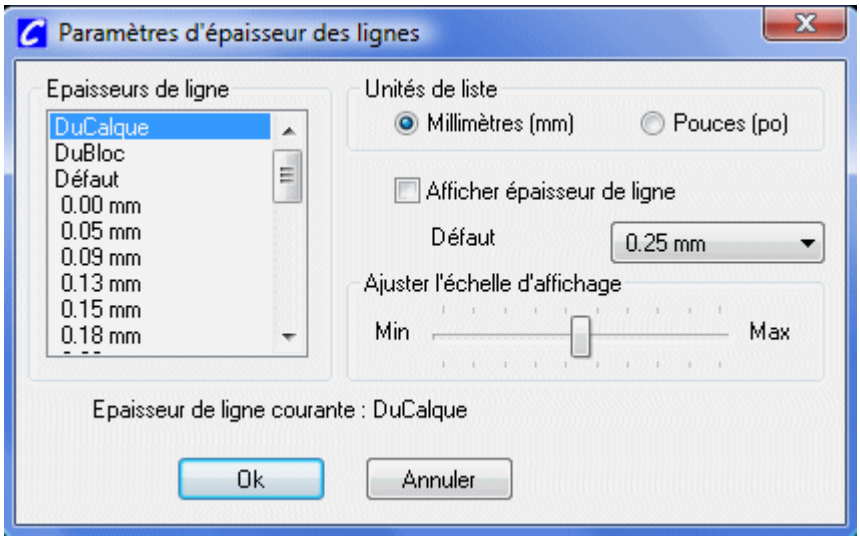
Epaisseur de lignes

Menu: Format > Epaisseur de lignes

Ligne de commande: *epaissligne*

Description:

Donne accès au gestionnaire des paramètres d'épaisseur de ligne, vous permettant de définir ou de modifier l'épaisseur de ligne courante, les unités qui lui sont attachées et ses paramètres d'affichage.



Gestionnaire des paramètres d'épaisseur de lignes.

Epaisseur de ligne

Vous permet de choisir dans la liste de toutes les épaisseurs possibles, l'épaisseur de ligne que vous souhaitez. Vous pouvez choisir des valeurs numériques mais aussi la valeur par défaut (0.25mm ou 0.01 pouce), celle du bloc ou celle du calque en cours. Une épaisseur dont la valeur est égale à zéro signifie que les lignes seront les plus fines possible, soit un pixel à l'écran.

Unité de liste

Vous permet d'indiquer si vous souhaitez que la liste des épaisseurs de ligne ait pour unité

le millimètre ou le pouce.

Affiche l'épaisseur de ligne

Vous permet de choisir si vous souhaitez que les épaisseurs de ligne soient affichées à l'écran dans l'espace papier et dans l'espace objet. Vous pourrez ainsi choisir l'épaisseur et l'échelle à l'affichage.

Epaisseur de ligne courante

Indique quelle est l'épaisseur de ligne courante.

Voir aussi

Type de ligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Etirer

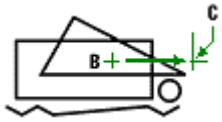
Barre d'Outils: Modifier > Etirer

Menu: Modifier > Etirer

Ligne de commande: ETIRER

Description:

Déplace une partie d'un dessin tout en gardant les liens aux autres parties du dessin. Vous pouvez étirer des lignes, segments de polylignes, demi-droites, splines, arcs, et arcs elliptiques.



Résultat.

A. Sélectionner les entités à étirer.
B. Sélectionner le point de base.
C. Sélectionner le point de déplacement.

Mode d'emploi:

Choisissez les entités que vous voulez étirer en dessinant une fenêtre de capture ou un polygone de capture, puis appuyer sur Entrée.

Les extrémités à l'intérieur des fenêtres ou polygones de capture sont déplacées, laissant les autres extrémités à leur position d'origine.
Les entités entièrement à l'intérieur des fenêtres ou polygones de capture sont déplacées, non étirées.

- *Manuellement: Choisissez un point d'étirement, par lequel vous pouvez saisir les objets et les déplacer manuellement.*
- *Point de base: La sélection sera déplacée automatiquement de la différence entre le point spécifié et l'origine du SCU en cours.*

Voir aussi

Déplacer
Décaler

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Exporter en DWF

Menu : Fichier > Exporter...

Cette fonction permet d'enregistrer un dessin sous le format DWF (Design Web Format)

Elle affiche la case de dialogue de type explmorateur Windows® "Export to DWF".

Mode d'emploi:
1. Entrez le nom du fichier dessin que vous voulez enregistrer en format DWF
2. Choisissez le type de DWF que vous souhaitez
3. Cliquez sur "Enregistrer"

Voir aussi:

Importer DWF
Convertisseur

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Extrusion

Menu: Dessin > Modélisation > Extrusion

Ligne de commande: *extrusion* ou *_extrude*

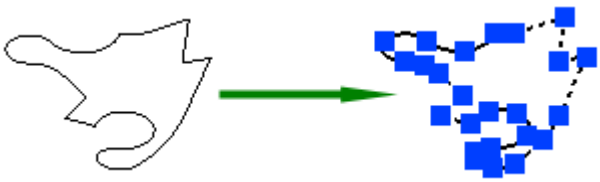
Barre d'outils: Modélisation > extrusion

Description:

Cette commande permet de transformer des objets 2D clos (région ou polyligne) en objets en 3 dimensions, en leur donnant une épaisseur.

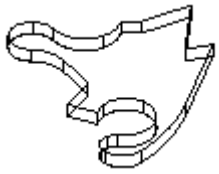
Mode d'emploi:

1. Sélectionnez le ou les objet(s) 2D que vous souhaitez transformer, puis tapez ENTER.

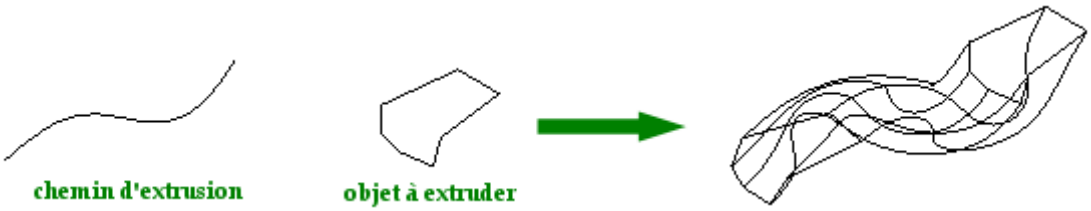


2. Extrudez l'objet

- *Extrusion par défault*
  Spécifiez la hauteur souhaitée, dans la ligne des commandes ou à l'écran en dessinant un segment de longueur égale à la hauteur souhaitée.
  Vous obtenez votre objet extrudé:



- *Extrusion selon un chemin (option chemin)*
  L'extrusion sera faite en suivant le chemin défini par un objet en 2 dimension (spline, polyligne...).
  a. Sélectionnez l'objet qui définit le chemin d'extrusion et tapez Enter.
  b. Vous obtenez votre objet extrudé.



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Fenêtres

Menu: Affichage > Fenêtres

Ligne de commande: *_mview* ou *fmult*

Description:

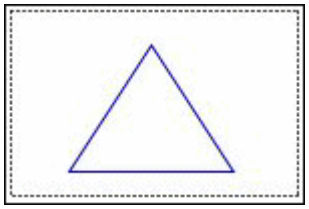
Cette commande ne fonctionne que dans l'espace papier .

Elle permet de configurer le type et la disposition des fenêtres contenant les vues.

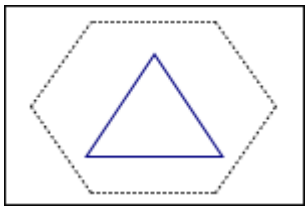
Double-cliquer dans une fenêtre vous permettra de travailler dans celle-ci. Toute modification apportée dans l'espace papier apparaîtra dans l'espace objet, et vice-versa.

Options:

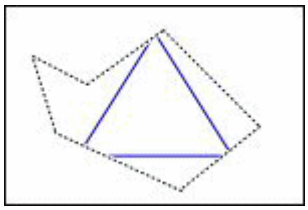
- Actif : Les objets contenus par la fenêtre seront visibles.
- Inactif : Les objets contenus par la fenêtre seront invisibles.
- Zonegraph : La fenêtre créee occupe tout l'affichage, elle contient une vue de l'ensemb l'espace objet de manière à ce que les objets soient les plus grands possible.
- Tracombr : Permet le choix du tracé des fenêtres lors de l'impression (Comme affiché dan l'espace objet, filaire, caché ou rendu).
- Verrou : Verrouille la fenêtre choisie (suppression et modification impossibles)
- Objet : Crée une fenêtre de la forme de l'objet choisi (cercle, ellipse...). Cet objet doit av crée précédemment dans la présentation.
- Polygonal : Crée une fenêtre dont la forme est crée par l'utilisateur grâce à des segmen des arcs mis bout à bout.
- Restaurer : Crée dans la présentation une fenêtre dont la forme a été enregistrée précédem par l'utilisateur.
- 2 / 3 / 4 : La prochaine fenêtre rectangulaire créee sera divisée, verticalement ou horizontal par 2 (ou 3 ou 4 selon choix).



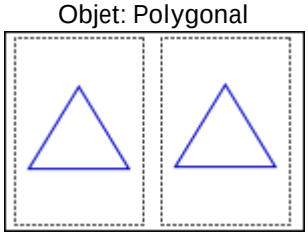
Zonegraph



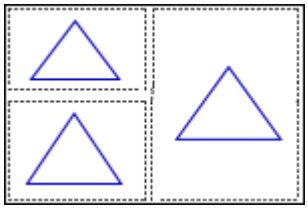
Objet: Transformation de l'objet hexagone en fenêtre



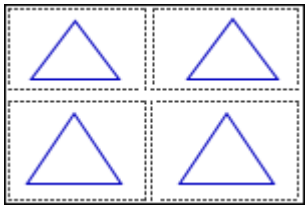
Objet: Polygonal



'2'



'3'



'4'

Voir aussi :

Onglet objet / papier
Zoom

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Fermer

Menu: Fichier > Ouvrir

Barre d'outils: Standard > Fermer

Ligne de commande: *fermer*

Description:

Cette commande ferme le dessin en cours.

Avant la fermeture définitive, il vous sera demandé si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées au document.

Si vous choisissez oui:
- si vous avez déjà enregistré le dessin concerné, l'enregistrement se fera au même emplacement
- si vous n'avez pas encore enregistré le dessin, la fenêtre d'enregistrement s'ouvrira.

Si vous choisissez non:
Les modifications apportées au dessin depuis le dernier enregistrement que vous avez fait seront définitivement supprimées.
Si vous n'avez jamais enregistré le dessin, il sera donc perdu définitivement.

Si vous choisissez annuler: Vous serez redirigé vers l'espace objet du dessin, qui ne se fermera pas.

Voir aussi:

Quitter
Ouvrir
Enregistrer sous...

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Retourne

Ligne de commande: *flip*

Description:

Cette commande permet de retourner les arc ou les cercles afin d'inverser l'axe des Z

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Hachures

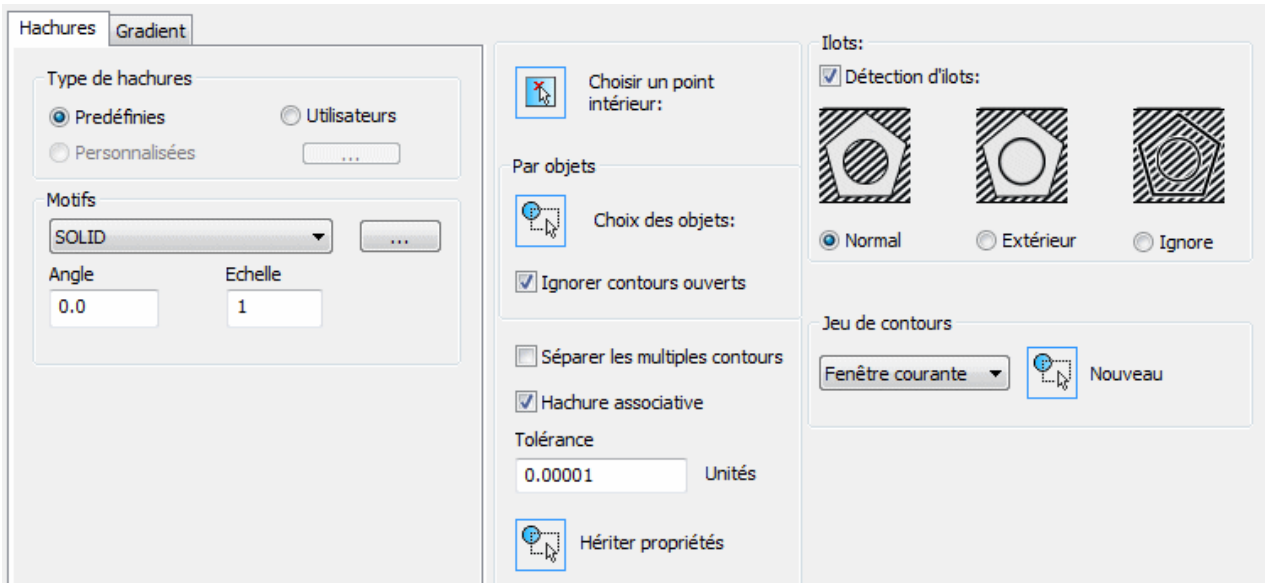
Menu: Dessin > Hachures

Ligne de commande: *_Bhatch*

Barre d'outils: Dessin > Hachures

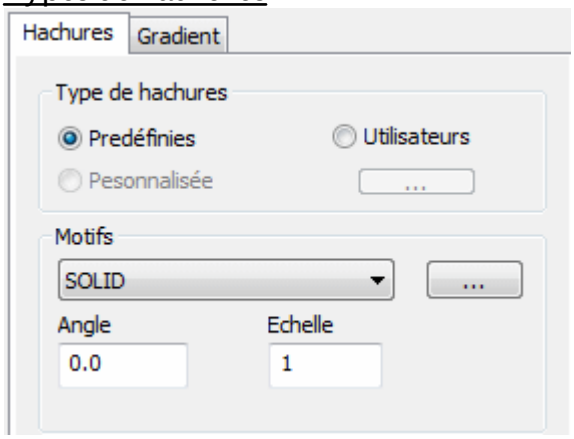
Description:

Donne accès à la fenêtre hachurage, avec différentes options pour créer des hachures dans votre dessin.



Options:

- Types de hachures :



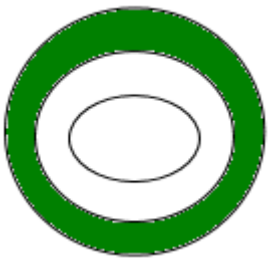
Hachures :

- Prédéfinies: Vous permet de choisir l'un des motifs pré-existants, un angle et une échelle.
- Utilisateurs: Vous permet de choisir un angle, une échelle et un type de ligne (simple ou double).

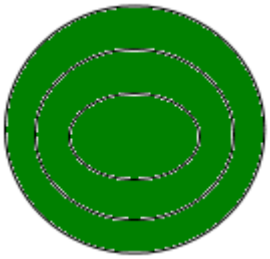
- Motifs : Fonctionne uniquement en mode predéfini .
  Donne le choix du motif des hachures dans une liste déjà existante.
- Angle : Vous choisissez l'orientation de vos hachures par rapport au SCU en cours.
- Echelle : Vous choisissez la taille de vos hachures par rapport à votre dessin.

- Choisir un point interieur : Le choix de l'objet à hachurer se fait par la séléction d'un point à l'intérieur de cet objet.
  La séléction devra être faite immédiatement après avoir choisi cette option. La boite de dialogue 'hachures' se rouvrira dès le point indiqué.
- Choix des objets : Choisissez directement le ou les objets voulus. Si vous souhaitez hachurer plusieurs objets, choisissez cette option .
  La séléction devra être faite immédiatement après avoir choisi cette option. Sélectionnez le ou les objets voulus et tapez ENTER. La boite de dialogue 'hachures' se rouvrira.
- Séparer les multiples contours : Les hachures des différents objets sélectionnés sont créees en tant qu'objets indépendants les uns des autres.
- Hachure associative : Ne fonctionne qu'avec la sélection par un point interieur .
  Les hachures sont créees en fonction des objets qui les entourent. Elles emplissent donc tout l'espace indiqué, même si on en déplace les contours.
- Hériter propriétés : Permet de copier les hachures / gradients d'un dessin pour les utiliser à un autre endroit ou dans un autre dessin.
  Cliquez sur le bouton 'hériter propriétés'.
  Choisissez la hachure/le gradient que vous souhaitez copier, puis un point interne de l'objet que vous souhaitez hachurer. Tapez ENTER.
- Jeu de contours : Permet de sélectionner une partie de votre dessin en dehors de laquelle vous ne pourrez pas créer de hachures / gradients.
  Cliquez sur le bouton 'jeu de contours'. Sélectionnez la fenêtre, puis tapez ENTER.
- Ilôts : Activer la détection d'ilôts signifie que les objets contenus à l'intérieur de l'objet que vous avez sélectionné seront pris en compte. On peut paramètrer cette prise en compte:
  - Normal : un objet sur deux est hachuré.
  - Extérieur: seul l'objet contenant les autres est hachuré.
  - Ignore: Tout est hachuré, sans tenir compte des objets intérieurs.

Hachures 'Normal'



Hachures 'Exterieur'



Hachures 'Ignore'

Voir aussi

Gradient
Contour

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Gradient

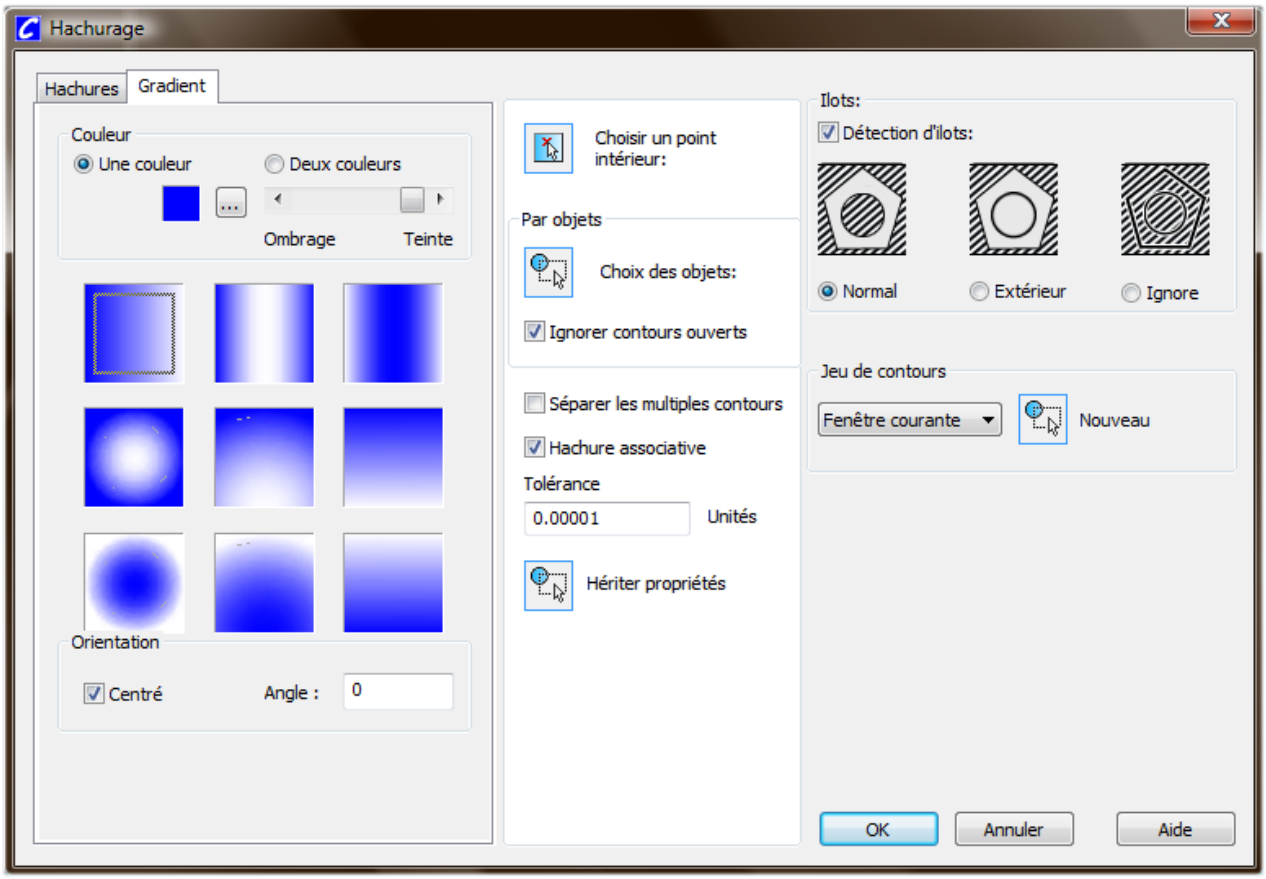
Menu: Dessin > Hachures > Gradient

Ligne de commande: *_Gradient*

Barre d'outils: Dessin > Gradient

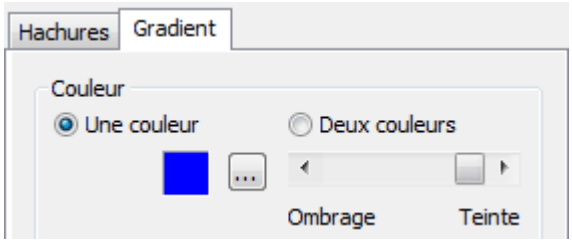
Description:

Donne accès à la fenêtre gradient, avec différentes options pour créer des gradients dans votre dessin.

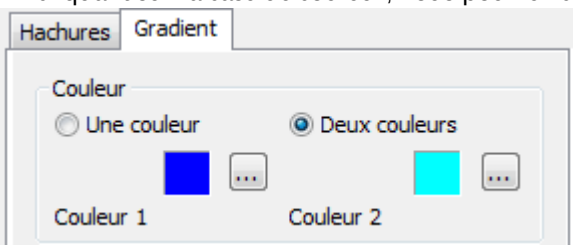


Options:

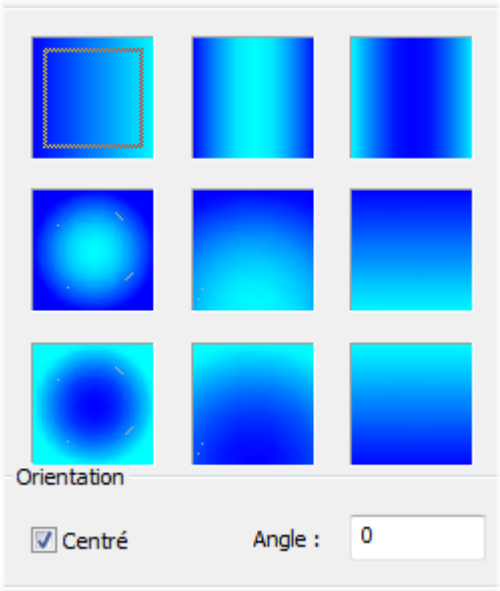
- Couleur :



Gradient une couleur :
Permet de remplacer le hachurage par un dégradé d'une couleur au choix.
La barre de défilement ombrage => teinté vous permet de choisir la couleur de base du dégradé, entre le noir et le blanc.
En cliquant sur la case de couleur, vous pourrez choisir la couleur voulue dans la palette des couleurs.



Gradient deux couleurs :
Permet de remplacer le hachurage par un dégradé entre deux couleurs au choix.
Cliquez sur chaque case de couleur, vous pourrez choisir les couleurs souhaitées dans la palette des couleurs.



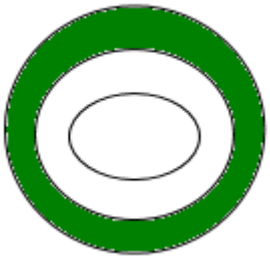
Type et orientation :
Vous permet de choisir le type de dégradé souhaité, et son orientation.
Cliquez sur le type de dégradé qui vous convient.
Vous avez la possibilité de centrer ou non le point de départ de votre dégradé, et de choisir un angle d'orientation.

- Choisir un point interieur : Le choix de l'objet à hachurer se fait par la séléction d'un point à l'intérieur de cet objet.
  La séléction devra être faite immédiatement après avoir choisi cette option. La boite de dialogue

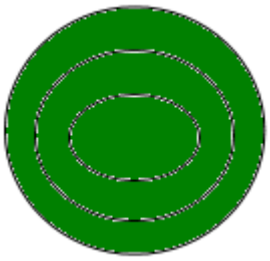
'hachures' se rouvrira dès le point indiqué.

- Choix des objets : Choisissez directement le ou les objets voulus. Si vous souhaitez hachurer plusieurs objets, choisissez cette option .
  La séléction devra être faite immédiatement après avoir choisi cette option. Sélectionnez le ou les objets voulus et tapez ENTER. La boite de dialogue 'hachures' se rouvrira.
- Séparer les multiples contours : Les hachures des différents objets sélectionnés sont créees en tant qu'objets indépendants les uns des autres.
- Hachure associative : Ne fonctionne qu'avec la sélection par un point interieur .
  Les hachures sont créees en fonction des objets qui les entourent. Elles emplissent donc tout l'espace indiqué, même si on en déplace les contours.
- Hériter propriétés : Permet de copier les hachures / gradients d'un dessin pour les utiliser à un autre endroit ou dans un autre dessin.
  Cliquez sur le bouton 'hériter propriétés'.
  Choisissez la hachure/le gradient que vous souhaitez copier, puis un point interne de l'objet que vous souhaitez hachurer. Tapez ENTER.
- Jeu de contours : Permet de sélectionner une partie de votre dessin en dehors de laquelle vous ne pourrez pas créer de hachures / gradients.
  Cliquez sur le bouton 'jeu de contours'. Sélectionnez la fenêtre, puis tapez ENTER.
- Ilôts : Activer la détection d'ilôts signifie que les objets contenus à l'intérieur de l'objet que vous avez sélectionné seront pris en compte. On peut paramètrer cette prise en compte:
  - Normal : un objet sur deux est hachuré.
  - Extérieur: seul l'objet contenant les autres est hachuré.
  - Ignore: Tout est hachuré, sans tenir compte des objets intérieurs.

Hachures 'Normal'



Hachures 'Exterieur'



Hachures 'Ignore'

Voir aussi

Hachures
Contours

Groupes de calques

Menu : Format > Calque...

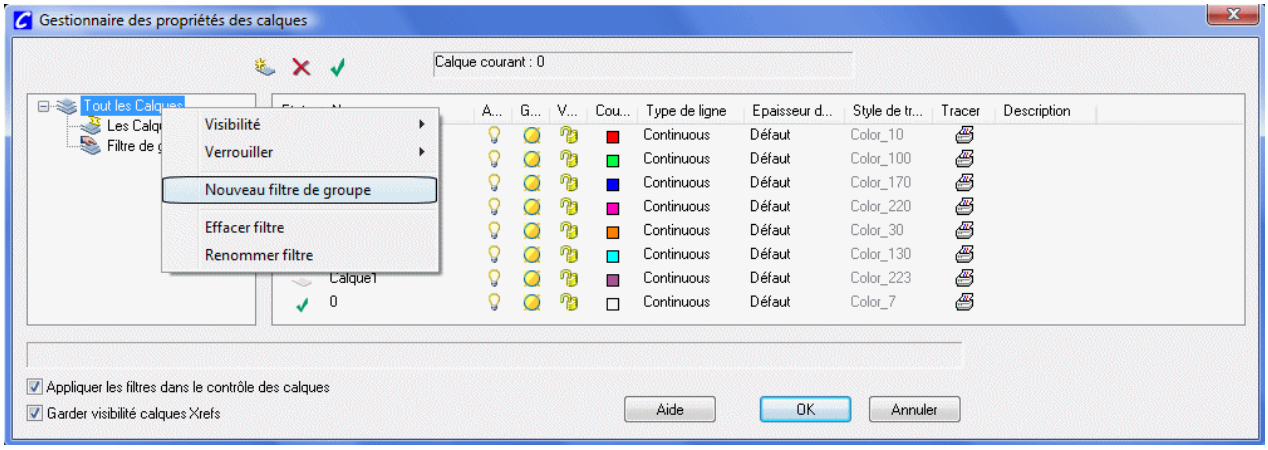
Barre d'outils : Calques >

Description :

Créer des groupes de calques vous permet de trier vos calques et d'agir sur le verrouillage et la visibilité d'un groupe dans son ensemble.

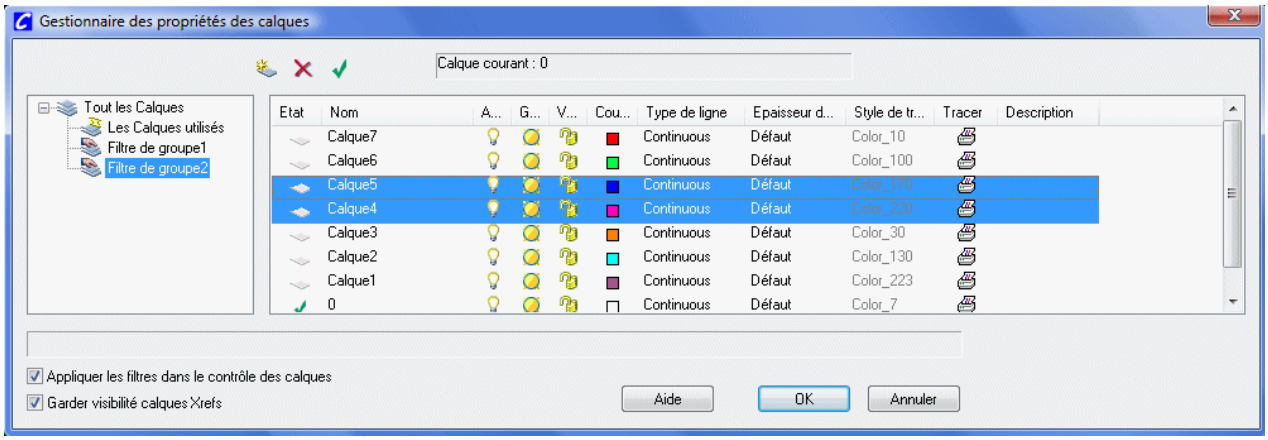
1. Créer un groupe de calques :

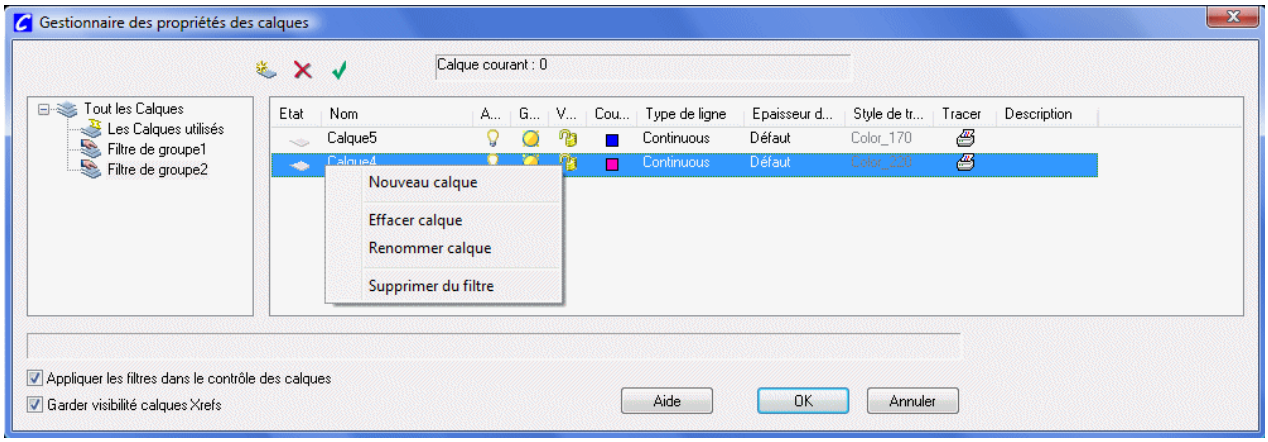
   Pour créer un groupe de calques, rendez-vous dans le gestionnaire de calques et faites clic droit dans la case de gauche + 'Nouveau filtre de groupe'.
   Vous pourrez aussi 'supprimer' ou 'renommer' un filtre de groupe déjà créé.



2. Placer un calque dans un groupe de calques :

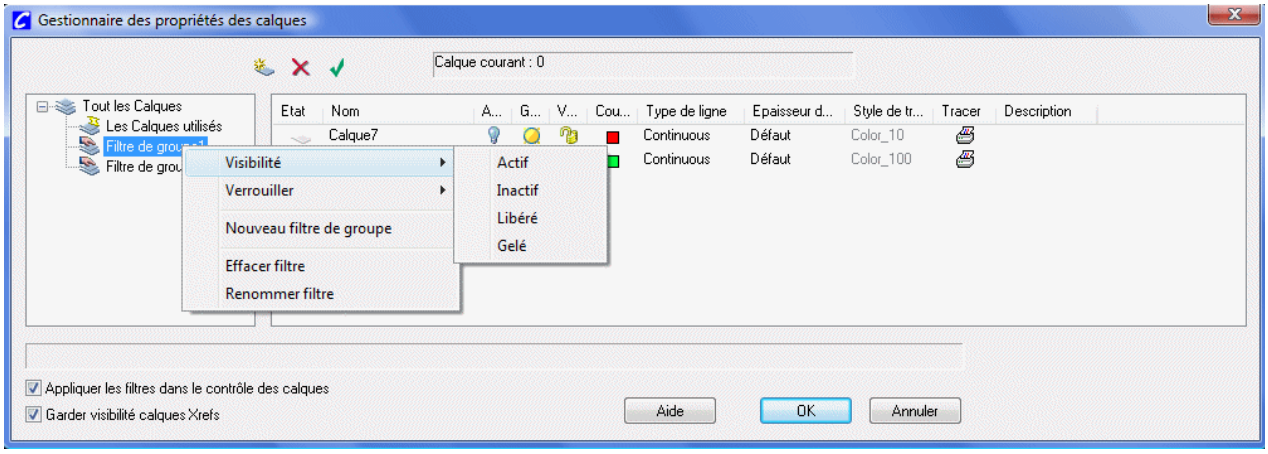
   Dans la catégorie 'Tous les calques', sélectionnez le ou les calques et faites le(s) glisser vers le groupe souhaité.
   Une fois un calque placé dans un groupe, vous pourrez toujours le modifier en faisant clic droit sur le dit calque.
   Vous pourrez, de la même manière, créer un calque directement à l'intérieur d'un groupe .



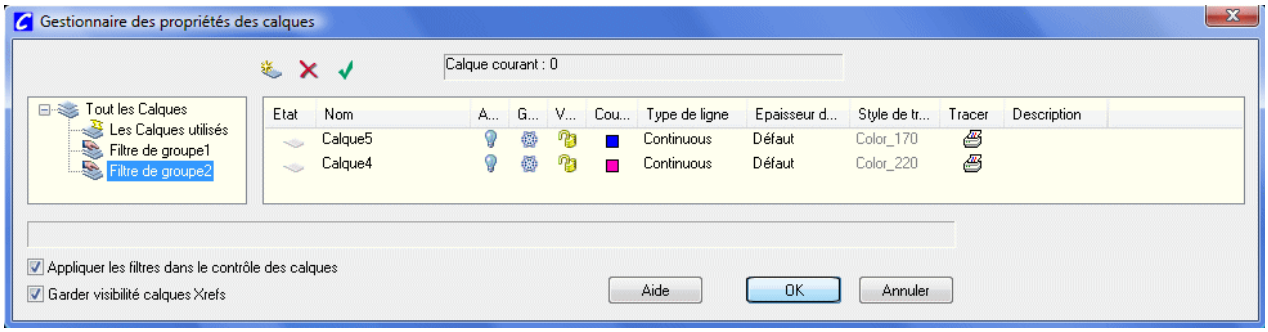


3. <u>Agir sur la visibilité et le verrouillage des groupes</u> :

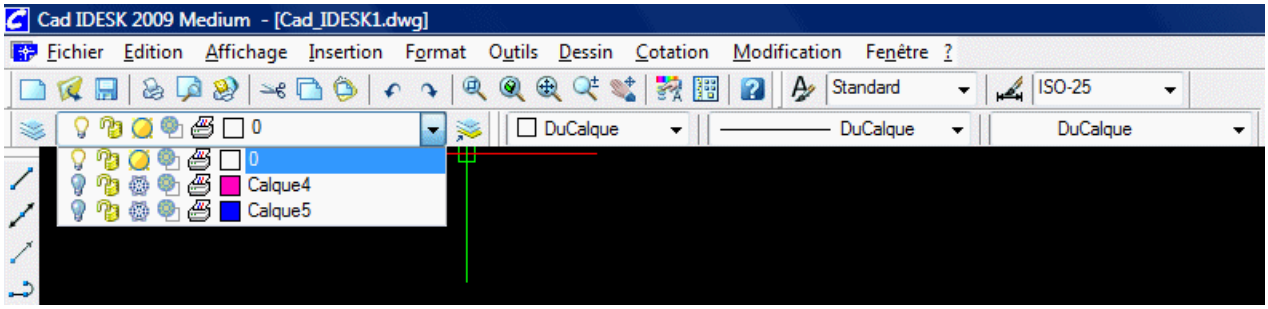
Vous pourrez agir sur la visibilité et le verrouillage d'un groupe en faisant clic droit sur le groupe.



Lorsque vous sélectionnez un groupe de calque et que vous cliquez sur ok, seuls les calques appartenant à ce groupe restent visibles dans le combo des calques:



Résultat:



Appliquer les filtres dans le contrôle des calques : Si vous désactivez cette option, la séléction des groupes de calques n'aura plus aucune influence sur le combo des calques.

Garder visibilité des calques Xrefs : Si vous désactivez cette option, vous ne pourrez plus agir sur la visibilité des calques contenant des références externes.

Voir aussi...

Calques

Outils de calques

Références externes

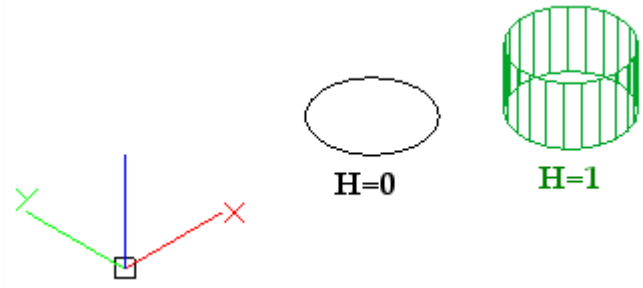
Hauteur

Menu : Format > Hauteur

Ligne de commande : *_thickness*

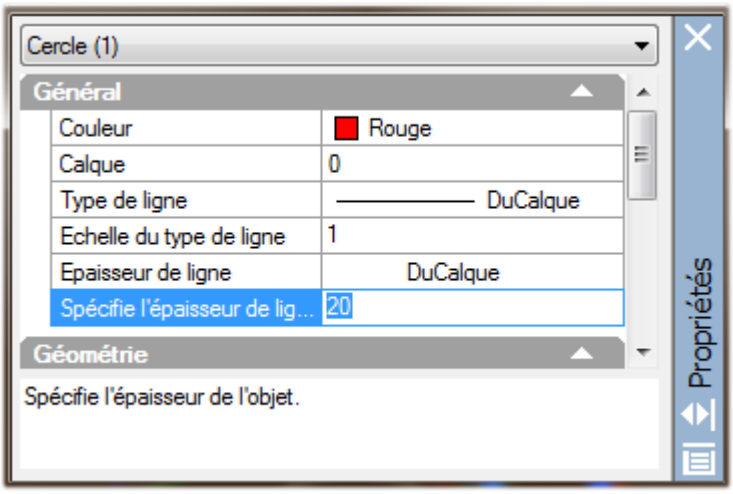
Cette commande permet de paramètrer la hauteur par défaut des objets de votre plan.
Elle est utilisable avec certains objets, tels que :
- les arcs
- les cercles
- les lignes
- les polylignes
- les points
...

Si vous paramètrez une hauteur différente de 0, qu'elle soit positive ou négative, l'objet sera alors en 3 dimensions :



Mode d'emploi :

- Pour changer la hauteur par défaut, tapez la hauteur souhaitée puis ENTER.
Tous les objets que vous créerez ensuite auront cette hauteur.
- Pour modifier la hauteur d'un objet déjà existant, allez dans ses propriétés et changez son épaisseur de ligne :



Voir aussi...

Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Hélice

Menu: Modélisation > Hélice

Ligne de commande: *helice* ou *_helix*

Barre d'outils: Modélisation > Hélice

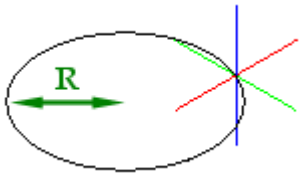
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'hélice'.

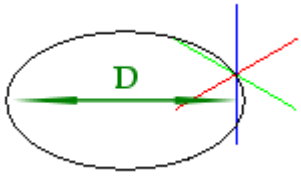
Mode d'emploi:

1. Créez les cercles qui forment la base et le sommet de l'hélice:

a. Indiquez le centre du cercle qui formera la base de l'hélice.
b. Indiquez la taille du cercle qui formera la base de l'hélice
- Soit en indiquant son rayon (par défaut)



- Soit en indiquant son diamètre (option diamètre)

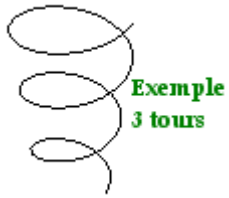


c. Indiquez la taille du cercle qui formera le sommet de l'hélice
En utilisant l'une des options ci-dessus.

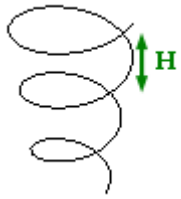
2.Spécifiez la hauteur de l'hélice:
En numérique dans la ligne de commandes, à l'écran ou utilisez l'une des options.

- *Option 'Tours':*

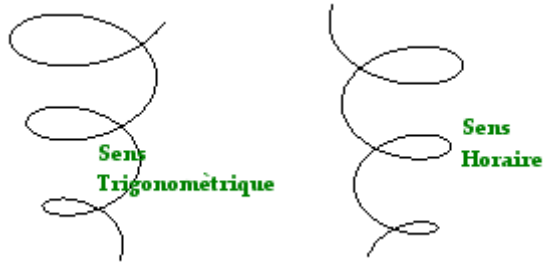
Permet de fixer un nombre de tours pour l'hélice:
a. Tapez le nombre de tours souhaité dans la ligne de commandes puis ENTER.
b. Continuez la construction en utilisant l'une des options ci-dessus.



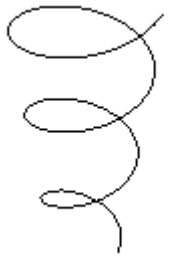
- *Option 'Hauteur des tours':*
  Permet de spécifier la distance entre les tours de l'hélice:
  a. Tapez la distance souhaitée entre les tours dans la ligne de commandes puis ENTER.
  b. Continuez la construction en utilisant l'une des options ci-dessus.



- *Option 'Basculement':*
  Permet de choisir le sens de rotation de l'hélice (trigonomètrique ou horaire):
  a. Choisissez l'option .
  b. Continuez la construction en utilisant l'une des options ci-dessus.



3. Vous obtenez le solide 3D 'Hélice'.



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Affichage du SCU

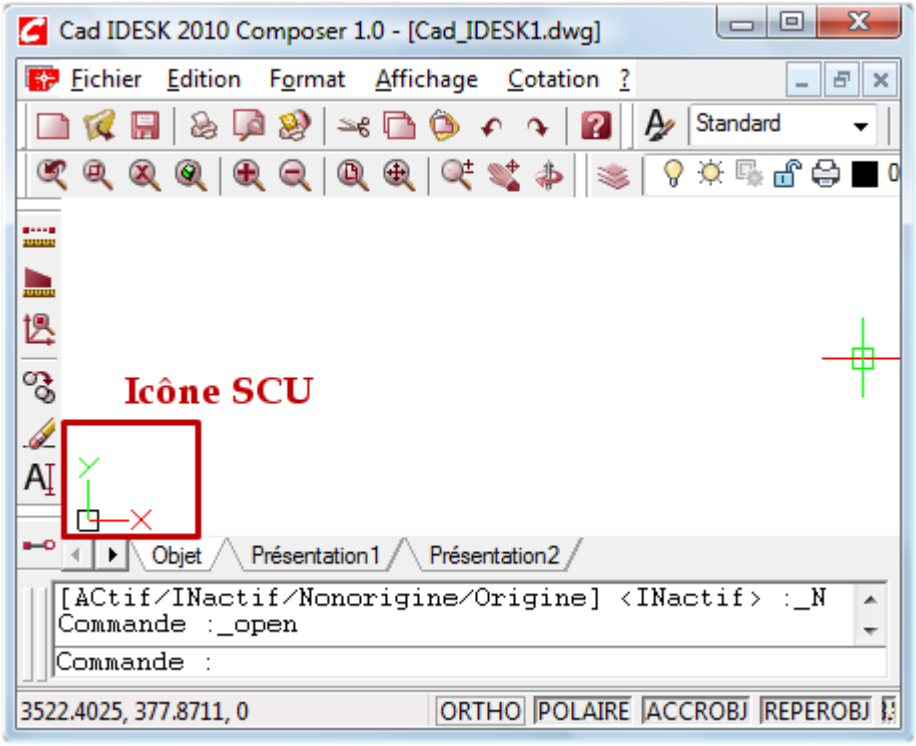
Menu : Affichage > Affichage > Icône SCU

Ligne de commande : *iconescu*

Description :

Cette commande permet d'agir sur l'icone SCU qui se trouve dans la zone graphique (espaces objet et papier), de deux manières :

- Icône actif / inactif :
  Décochez le menu actif pour rendre l'icône inactif
  Lorsque l'icône scu est désactivé, il est invisible à l'écran, dans les espaces objet et papier.



- A l'origine :
  Décochez le menu origine pour que le scu ne soit pas à l'origine.
  Lorsque l'icone scu est à l'origine, son origine correspond à l'origine du scu courant lorsque celui-ci est à l'écran.
  Dans le cas contraire, il se trouve en bas à gauche des espaces papier et objet.

Lorsque l'icone scu n'est pas à l'origine, il se trouve toujours en bas à gauche des espaces papier et objet.

Voir aussi...

Nouveau SCU

Options

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Gestionnaire d'images

Menu: Insertion > Gestionnaire d'images...

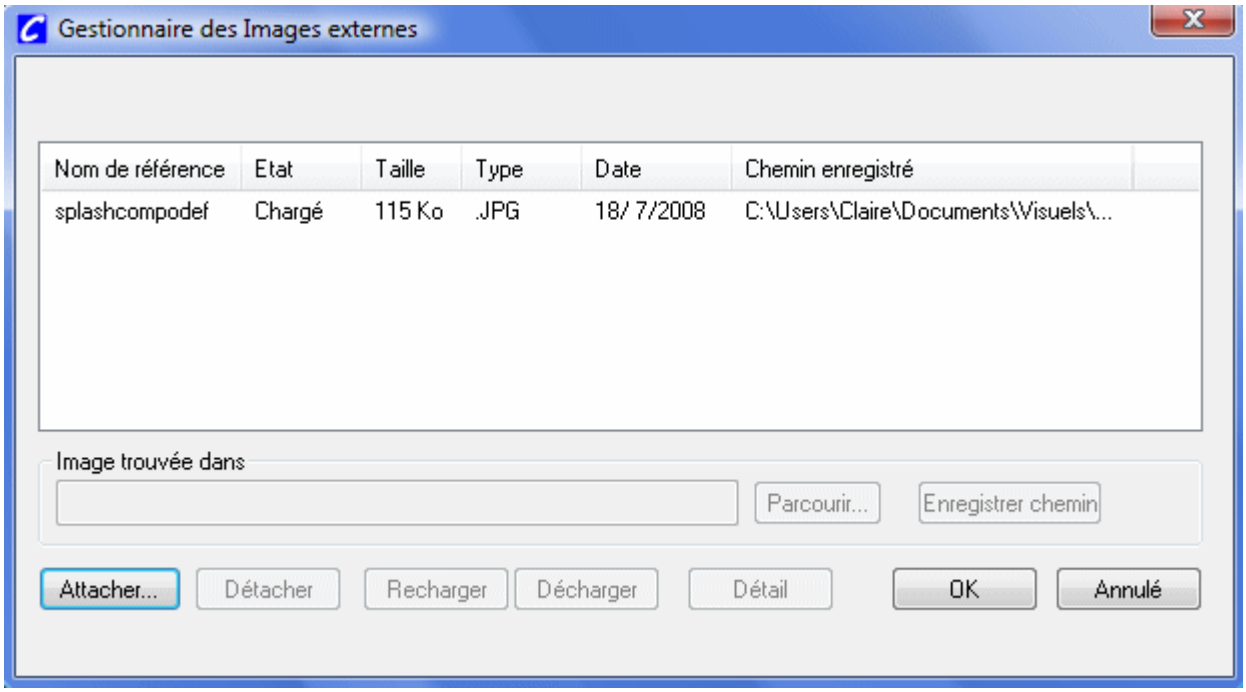
Ligne de commande: *_Image* ou *image*

Barre d'outils: Référence > Référence d'image raster

Note: Si vous passez directement par la barre d'outils, vous accéderez tout d'abord à l'explorateur windows pour choisir l'image à attacher puis, une fois l'image choisie, au gestionnaire d'images.

Description:

Le gestionnaire des images externes permet de paramètrer l'insertion d'images dans le dessin et leur affichage.



Attacher..

Cette option ouvre l'explorateur windows pour le choix de l'image et donne accès aux paramètres suivants:
Attacher une image...

Detacher

L'image séléctionnée sera supprimée du gestionnaire des images. Vous ne pourrez alors plus l'insérer dans le dessin.

Decharger

L'image séléctionnée sera toujours présente dans le dessin mais elle sera invisible.

Recharger

L'image séléctionnée redeviendra visible dans le dessin si l'option 'décharger' a été utilisée, sinon elle sera actualisée.

Parcourir...

Ouvre l'explorateur windows et permet de choisir une image.

Enregistrer adresse

L'image choisie dans l'explorateur remplace l'image séléctionnée, dans le gestionnaire des images et dans le dessin.

Voir aussi

Modifier une image
Délimiter

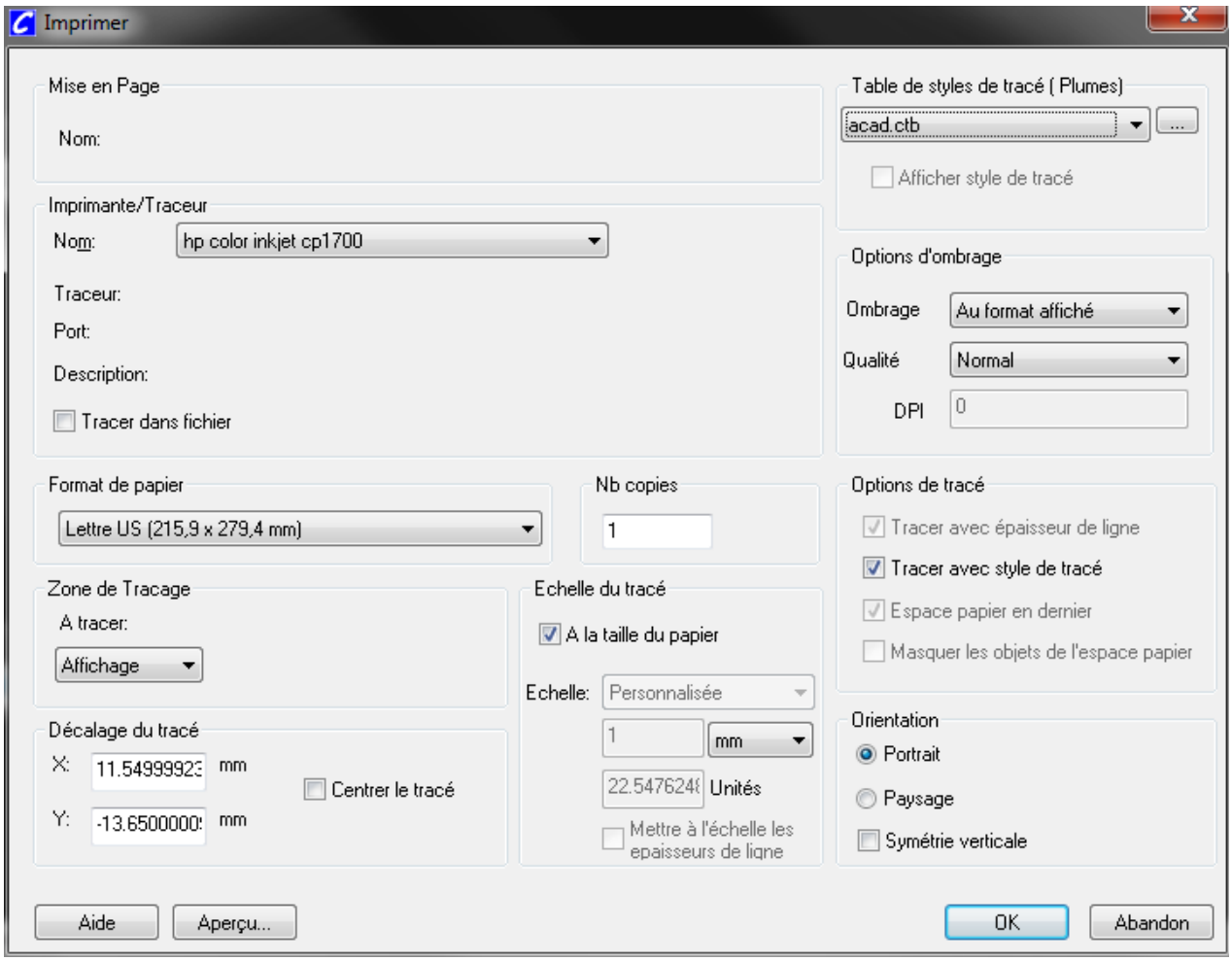
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Tracer

Menu : Fichier > Tracer

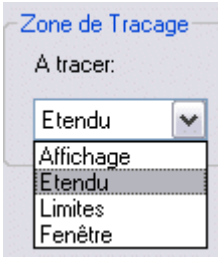
Barre d'outils : Standard > Tracer

Ligne de commande : *imprimer*



Affiche la case de dialogue des paramètres d'impression de façon à imprimer le dessin courant.

Vous pouvez imprimer ou tracer votre dessin sur n'importe quelle imprimante ou traceur compatible Microsoft Windows. Les outils d'impression de CadiDesk® vous donnent le contrôle de quelques aspects de l'impression :



Zone de traçage

Indique la partie du dessin à tracer. Vous pouvez sélectionner une zone du dessin à tracer.

Affichage

Trace la vue de la fenêtre courante sur l'onglet Objet sélectionné, ou la vue de l'espace papier courant dans la présentation.

Étendu :

Trace la partie de l'espace courant du dessin qui contient les objets. Tous les objets situés dans l'espace courant sont tracés. Il est conseillé de régénérer le dessin pour permettre de recalculer l'étendue avant le traçage.

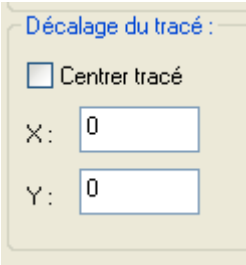
Fenêtre :

Trace la partie du dessin que vous avez spécifiée. Lorsque vous sélectionnez Fenêtre, le bouton le bouton Fenêtre devient disponible. Cliquez sur le bouton Fenêtre pour indiquer à l'aide du périphérique de pointage les deux coins de la zone à tracer, ou entrez les valeurs des coordonnées.
->Spécifiez le premier coin : Indiquez un point puis ->Spécifiez le coin opposé : Indiquez un point

Limites :

Lors du traçage d'une présentation, trace tout ce qui est contenu à l'intérieur de la zone d'impression du format de papier spécifié. L'origine est calculée à partir de 0,0 dans la présentation.

Lors du traçage depuis l'onglet Objet, trace toute la zone du dessin définie par les limites de la grille. Si la fenêtre courante n'affiche pas de vue en plan, cette option a le même effet que l'option Étendu.

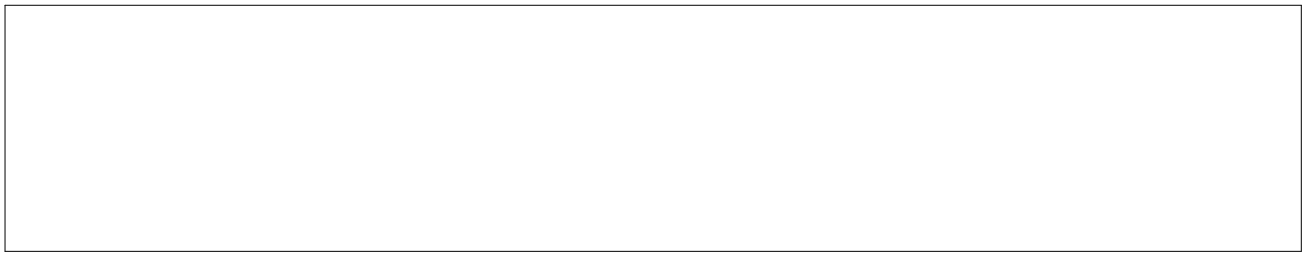


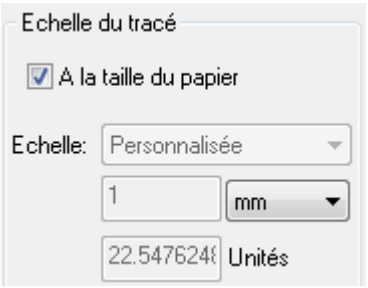
Décalage du tracé

Indique le décalage de l'aire du tracé par rapport au coin inférieur gauche de la zone d'impression ou au côté du papier. L'aire de décalage de tracé de la boîte de dialogue

Vous pouvez décaler la géométrie sur le papier en entrant une valeur positive ou négative dans les zones de décalage X et Y. Les valeurs en unités du traceur sont converties en pouces ou en millimètres sur le papier.

Centrer le tracé -> Calcule automatiquement les valeurs de décalage X et Y afin de centrer le tracé sur le papier.
Indique l'origine du tracé dans la direction X par rapport au paramètre défini pour l'option Définir le décalage du tracé. Y
Indique l'origine du tracé dans la direction Y par rapport au paramètre défini pour l'option Définir le décalage du tracé.





Échelle du tracé

Gère la taille relative des unités de dessin par rapport aux unités tracées. Par défaut, les présentations sont tracées à l'échelle 1:1. Le paramètre par défaut est A la taille du papier pour le traçage depuis l'onglet Objet.

A la taille du papier

Met le tracé à l'échelle pour qu'il s'adapte au format de papier sélectionné et affiche le facteur d'échelle personnalisé dans les zones Échelle, Pouces = et Unités.

Échelle

Définit l'échelle exacte du tracé. Personnalisée permet de définir une échelle personnalisée.

Pour créer une échelle personnalisée, indiquez le nombre de pouces (ou de millimètres) correspondant au nombre d'unités de dessin.

Remarque : Vous pouvez modifier la liste des échelles à l'aide de la commande MODIFLISTECHELLE.

Pouce(s) =/mm =/Pixel(s) =

Indique le nombre de pouces de millimètres ou de pixels équivalant au nombre d'unités spécifié.

Pouces / mm / pixels
Spécifie l'unité (pouces ou mm) affichée dans la boîte de dialogue Tracer. Le réglage par défaut est déterminé par le format de papier et change chaque fois qu'un nouveau format de papier est sélectionné. L'unité pixels n'est disponible que lorsqu'une sortie raster est sélectionnée.

Contrôle des unités
Indique le nombre d'unités équivalant au nombre de pouces, de millimètres ou de pixels spécifié.

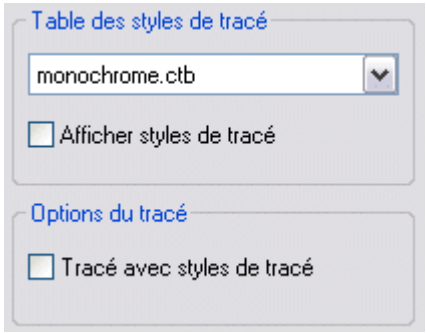


Table des styles de tracé

Permet de choisir un style de tracé soit .CTB ou .STB selon les propriétés du dessin.

Lorsque vous cochez l'option "Afficher styles de tracé", le style que vous aurez choisi au dessus s'affichera dans le dessin et dans les présentations.

Lorsque vous cochez l'option "Tracé avec styles de tracé", le dessin sera imprimé selon le style de tracé que vous aurez choisi.

Voir aussi...

Gestionnaire des mises en page.

Aperçu

Exporter en PDF

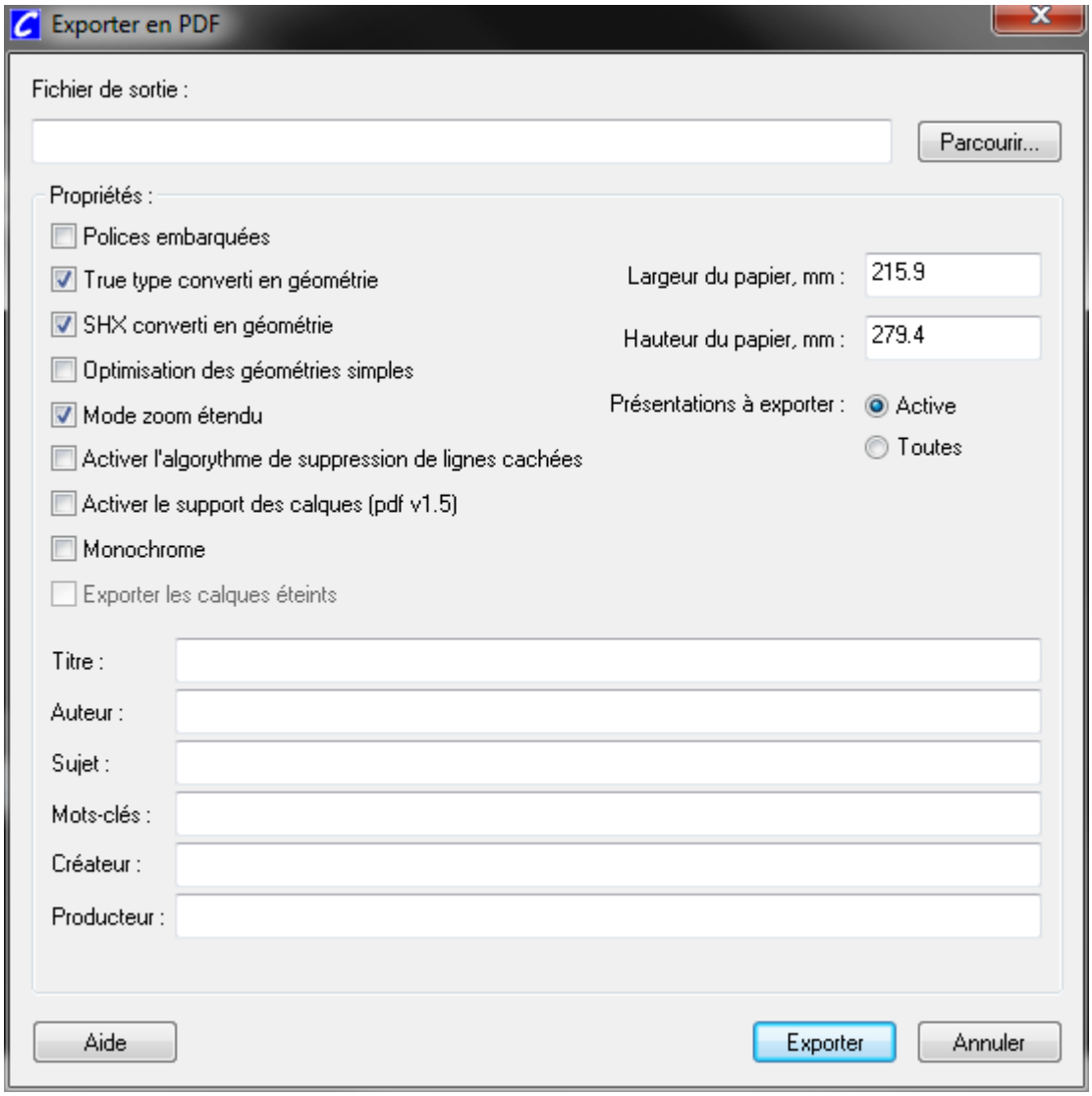
Menu : Fichier > Exporter en PDF

Ligne de commande : *plotpdf*

Description :

Cette commande vous permet d'imprimer vos plans directement en PDF® à condition que la mise en page soit déjà faite .

Mode d'emploi :
1. La fenêtre suivante apparaît:



2. Cliquez sur Browse pour choisir le nom et l'emplacement du fichier exporté, via l'explorateur Windows®.
3. Renseignez les différentes propriétés du document (taille de la feuille, titre du document, auteur etc...).
4. Cliquez sur Export.

Voir aussi...

Imprimer

Gestionnaires des mises en page

Gestionnaire des styles du tracé

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Imprime présentations

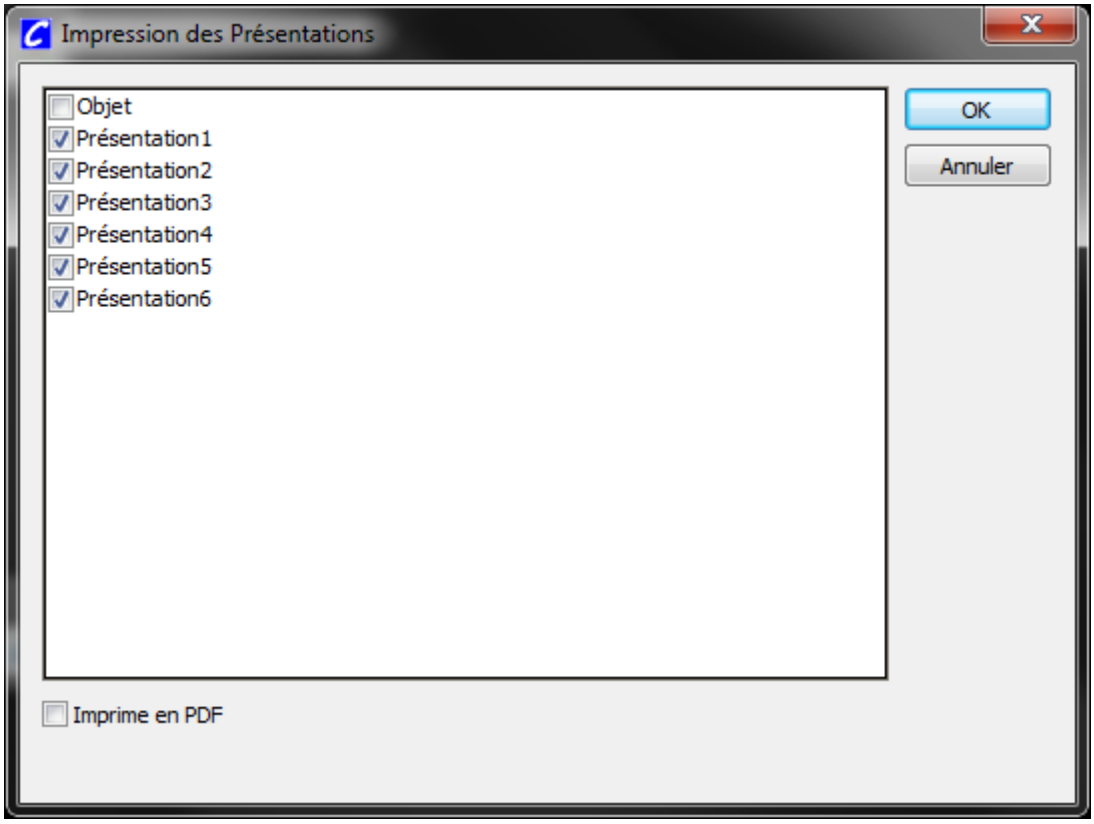
Menu : Technique > Imprime présentations...

Ligne de commande : *imppres*

Cette commande vous permet d'imprimer en lots les présentations à condition que la mise en page soit déjà faite . Vous avez le choix soit avec l'imprimante déclarée, soir directement en PDF®

Présentations

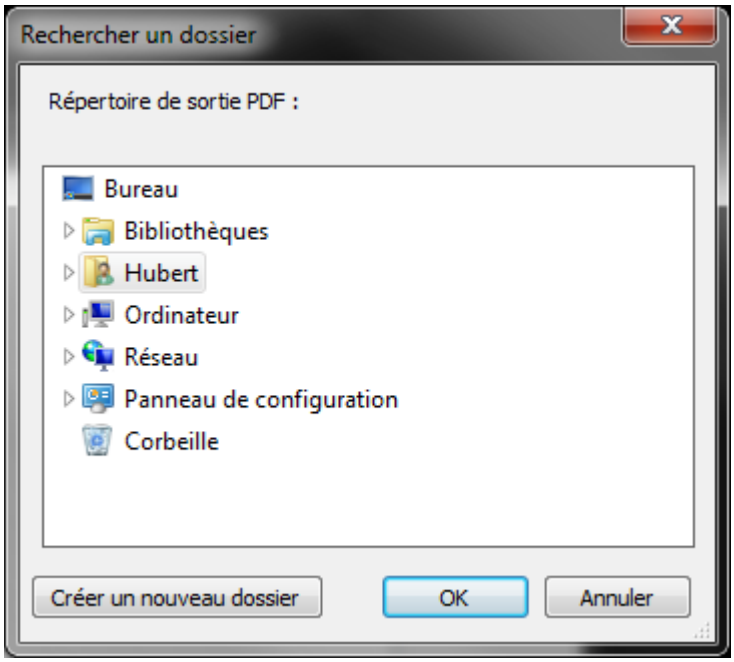
La fenêtre suivante apparaît:



Il suffit de cocher les cases devant le nom des présentations que vous désirez imprimer

Imprime en PDF

Au moment où vous cliquez sur OK, vous serez invité à choisir le dossier de destination des PDF.



Voir aussi...

Imprimer

Gestionnaires des mises en page

Gestionnaire des styles du tracé

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Imprime Vues enregistrées

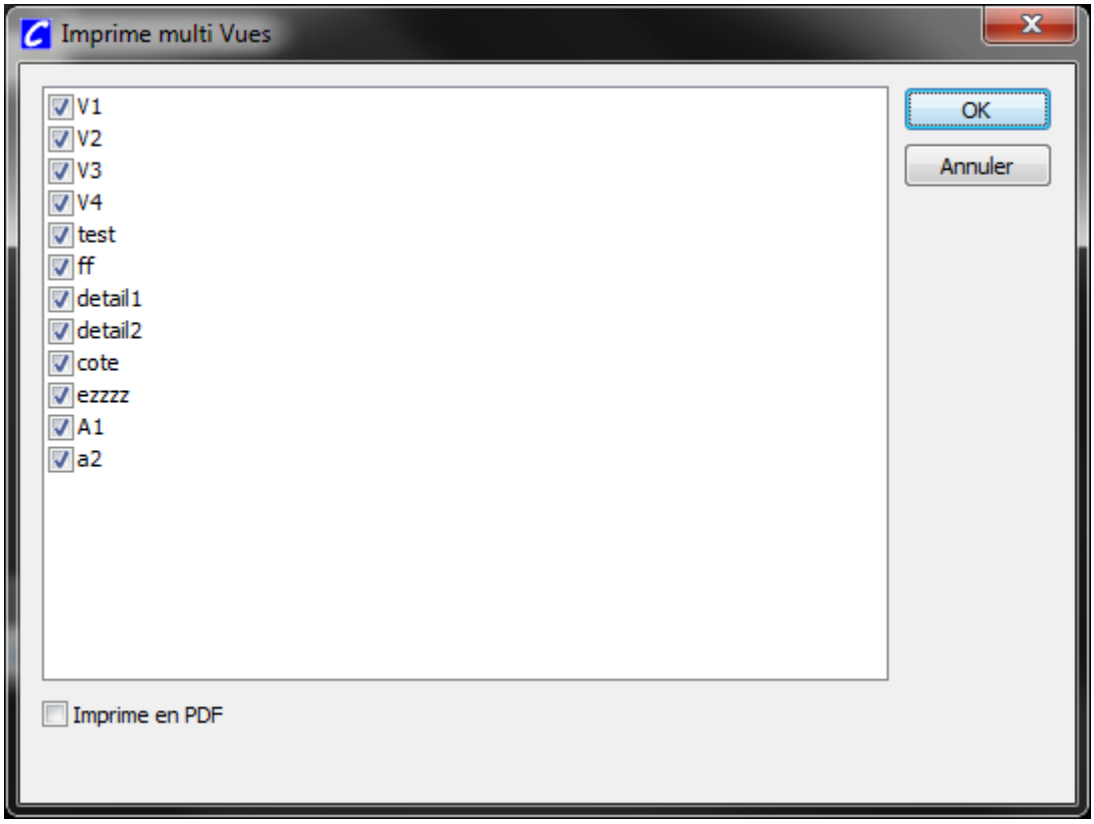
Menu : Technique > Imprime vues...

Ligne de commande : *impvues*

Cette commande vous permet d'imprimer en lots les vues enregistrées à condition que la mise en page soit déjà faite . Vous avez le choix soit avec l'imprimante déclarée, soir directement en PDF®

Présentations

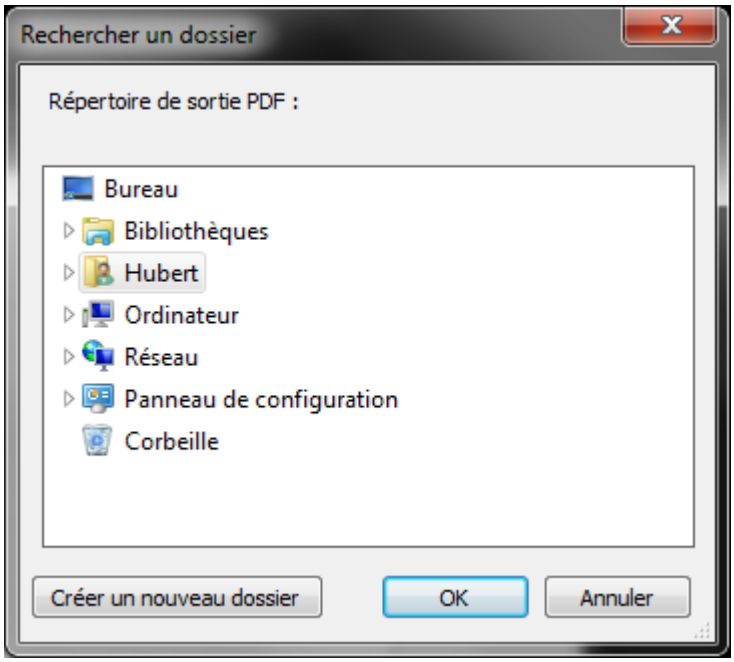
La fenêtre suivante apparaît:



Il suffit de cocher les cases devant le nom des présentations que vous désirez imprimer

Imprime en PDF

Au moment où vous cliquez sur OK, vous serez invité à choisir le dossier de destination des PDF.



Voir aussi...

Imprimer

Gestionnaires des mises en page

Gestionnaire des styles du tracé

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Insertion bloc

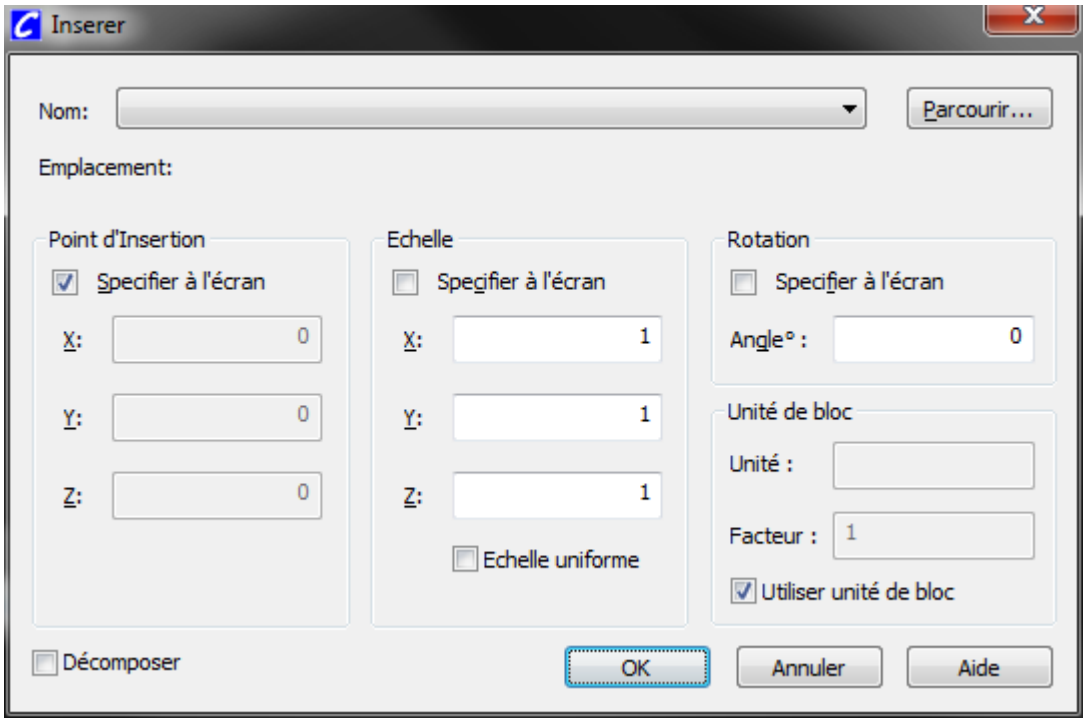
Menu: Insertion > Bloc...

Ligne de commande: *_Insert*

Barre d'outils: Dessin > Insérer bloc

Description:

Cette commande permet d'insérer dans le dessin des blocs gardés en mémoire.



Gestionnaire d'insertion des blocs.

Options:

Nom

indique le nom du bloc

Parcourir

permet la recherche d'un bloc dans l'explorer windows.

Emplacement

indique l'emplacement du fichier d'origine dans l'ordinateur de l'utilisateur.

Point d'insertion

permet de préciser l'emplacement souhaité du bloc dans le dessin en fonction du scu en cours (coordonnées x, y, z).

Echelle

permet de choisir un facteur d'échelle pour chaque axe du SCU.
'Echelle uniforme' implique que l'échelle choisie sur l'un des axes sera la même sur les deux autres.

Rotation

Spécifiez l'angle de rotation souhaité.

Décomposer

Décompose le bloc en ses éléments avant de l'insérer..

Voir aussi

Coller en tant que bloc
Créer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

-Inserer

Ligne de commande: *-inserer*

Entrez le nom du bloc ou [? ou ~(pour case de dialogue)]<table1>:

Entrer le nom du bloc ou taper ~ + Entrée pour avoir la case de dialogue Explorareur Windows

Si Cadidesk charge orrectement le fihier ou si il est déjà existant dans le dessin, vous passerez à l'invite suivante.

Si vous voulez remplacer un bloc existant dans le dessin par une nouvelle définition qui est sur le disque dur (par exemple 'table1'), le fait de taper 'table1=' indique à Cadidesk qu'il doit rechercher dans ses chemins de recherche (définis dans la case de dialogue options) le fichier 'table1.dwg' et remplacer la definition du bloc table1 dans le dessin. A l'invite d'insertion il suffit de faire ECHAP

- Insertion de blocs décomposés:
  Si vous faites précéder le nom du bloc d'un astérisque (*), le bloc est décomposé et les composants du bloc sont insérés. La définition du bloc n'est pas ajoutée au dessin.

- Mise à jour d'une définition de bloc:
  Si vous entrez un nom de bloc sans préciser de chemin, Cadidesk recherche une définition de bloc portant ce nom dans le dessin. Si le dessin ne contient pas de bloc de ce nom,Cadidesk recherche un fichier dans les chemins de recherche. S'il trouve un fichier de ce nom, Cadidesk insère la définiton de bloc avec le nom du fichier sans l'extention. Cette définition de bloc sera utilisée utilisée pour chaque appel de ce bloc. Vous pouvez remplacer une définition de bloc existante par un fichier externe en entrant la commande suivante à l'invite Entrez le nom du bloc:nom bloc= .

- Redéfinition d'une définition de bloc:
  Si vous entrez = après le nom du bloc, l'invite suivante s'affiche :

  Le bloc xxxxx existe déjà. Voulez-vous le redéfinir ? [Oui/Non] <N>:

  Tapez o ou appuyez sur ENTREE

Spécifiez le point d'insertion ou [PointdeBase/Echelle/X/Y/Z/Rotation]:

Point d'insertion

Spécifiez un point à l'écran.

Entrez le facteur d'échelle en X, spécifiez le coin opposé <1>:

Spécifiez le deuxième point d'un rectangle virtuel qui donnera l'echelle en X et l'échelle en Y. Si vous entrez une valeur au clavier vous aurez l'invite suivante:

Entrez le facteur d'échelle en Y <utiliser le facteur d'échelle en X>:

Spécifiez l'angle de rotation <0>:

Spécifiez l'angle de rotation souhaité, soit à l'écran, soit au clavier.

Point de base

Utilise temporairement un nouveau point de base pour le bloc. Ceci n'affecte en rien le point de base défini pour la référence du bloc.

Echelle

permet de choisir un facteur d'échelle pour chaque axe du SCU.

X

Valeur X du point d'insertion.

Y

Valeur Y du point d'insertion.

Z

Valeur Z du point d'insertion.

Rotation

Spécifiez l'angle de rotation souhaité, soit à l'écran, soit au clavier.

Voir aussi...

Insérer un bloc

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Intersection

Menu: Modélisation > Intersection

Ligne de commande: *_intersect*

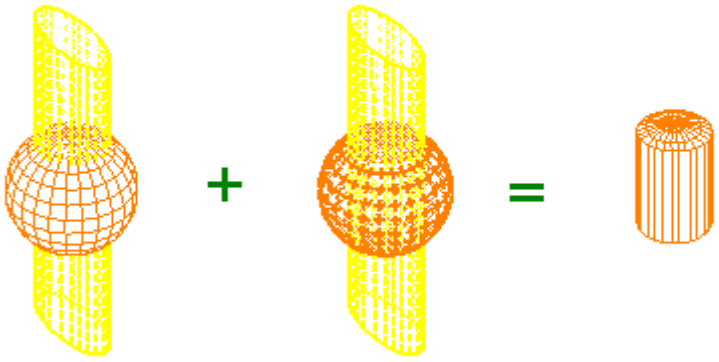
Barre d'outils: Modélisation > Intersection

Description:

Cette commande permet de ne conserver que la partie commune à plusieurs solides.

Mode d'emploi:

1. Sélectionnez tous les objets dont vous souhaitez obtenir l'intersection.
2. Tapez Enter.



Voir aussi...

Union

Soustraction

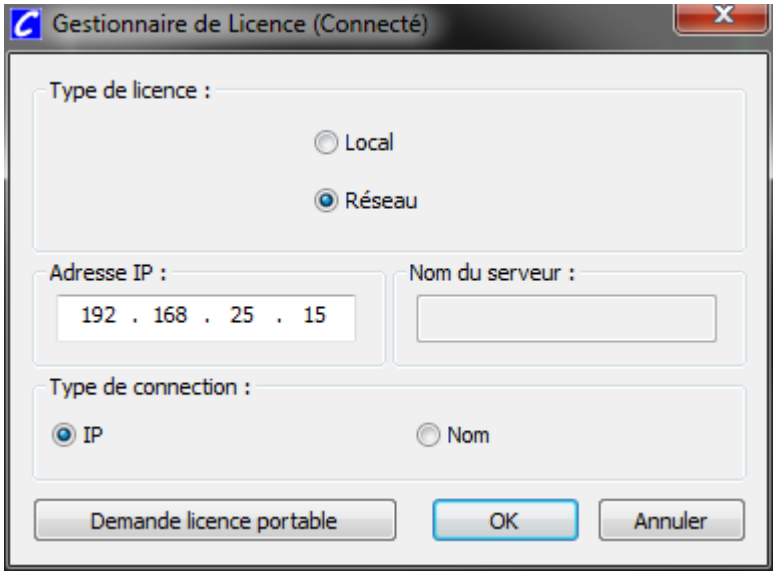
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Licence

Ligne de commande: */c*

Description:

Cette commande permet de permuter entre une licence réseau ou une licence monoposte.



Choix du type de licence.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ligne

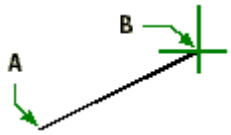
Menu : Dessin > Ligne

Barre d'Outils : Dessin > Ligne

Ligne de commande : LIGNE

Ligne de commande :

Dessine des lignes droites de toute longueur. Vous pouvez indiquer les coordonnées 2D ou 3D des extrémités en entrant les coordonnées X,Y,Z du point, ou manuellement grâce au curseur.



A. Déterminer le point de départ de la ligne.
B. Déterminer l'extémité de la ligne :
    1. Soit en indiquant ensuite le second point
    2. Soit en déterminant la longueur de la ligne.
    3. Soit en déterminant l'angle et la longueur de la ligne.

Une fois le segment tracé, vous pouvez ensuite continuer à dessiner des lignes (le point de départ de chaque segment est l'extrémité du segment précédent) en déterminant la prochaine extrémité.

Mode d'emploi:

Dessiner une ligne en déterminant la longueur

1. Choisissez le point de départ.

2. Entrez la longueur la ligne.

Son support sera la droite passant par le dernier point validé et la position du curseur.

Dessiner une ligne en déterminant l'angle et la longueur

1. Choisissez le point de départ.

2. Entrez le caractère "@" suivi de la longueur de la ligne (en unités de dessin), puis de l'angle entre la ligne et l'axe des X, séparés par le signe "<" .

Par exemple : @800<45 => un angle de 45 degrés et une longueur de 800.

Continuer à dessiner des lignes

Déterminez l'extrémité du prochain segment, son origine étant le dernier point validé.

- Pour créer une entité close, après avoir dessiné au moins deux segments, choisissez l'option Clore.

- Pour effacer le dernier segment que vous avez dessiné, choisir l'option annUler.

Si vous tapez Entrer à la première invite, CadiDesk® partira de la dernière ligne ou dernier arc construi. Si c'est un arc la ligne sera vérouillée en tangence de fin.

Voir aussi

Droite
Demi-droite
Polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ligne de commande

Menu: Outils > Ligne de commandes

Raccourci: *ctrl + 9*

Description:

La ligne de commande est visible ou invisible à l'écran.

Voir aussi:

Fenêtre de texte

Limites

Menu : Format > Limites

Ligne de commande : *Limites*

Spécifiez le coin inférieur gauche ou [ACtif/INactif] <0.000000,0.000000>:

Coin inférieur gauche

Indique le coin inférieur gauche des limites de la grille.

Spécifiez le coin supérieur droit <courant>:

Spécifiez un point ou appuyez sur ENTREE.

>

Actif

Active le contrôle des limites.

Inactif

Désactive le contrôle de limites.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ligne de repère

Barre d'outils : Cotation > Ligne de repère

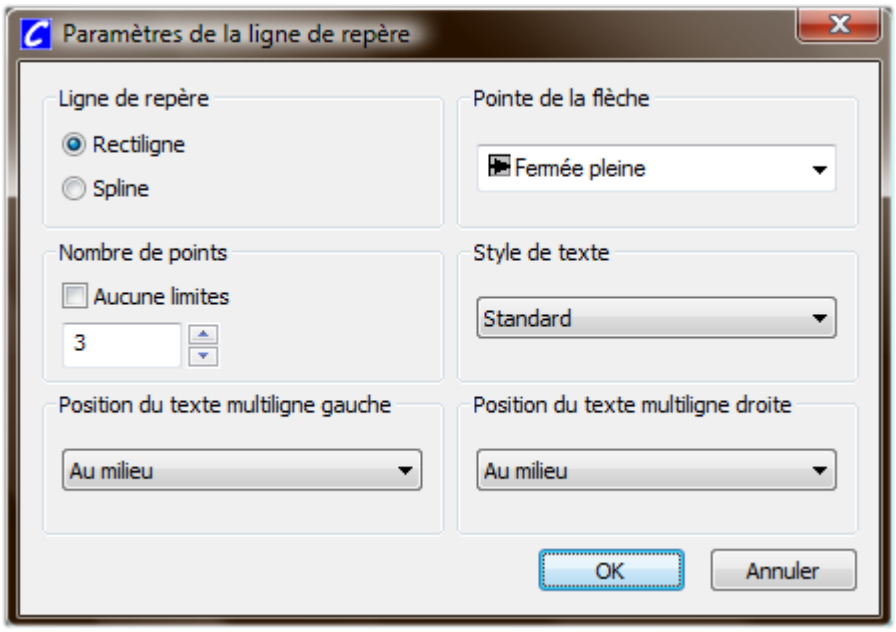
Menu : Cotation > Ligne de repère

Ligne de commande : *Irepererap* ou *_qleader*

Cette commande vous permet d'annoter votre plan, par la création d'une polyligne ou d'une spline comportant un texte à son extrémité.

Mode d'emploi :

1. Indiquez le premier point de votre ligne de repère
ou Tapez Enter si vous souhaitez paramètrer votre ligne de repère.
La boîte de dialogue suivante apparaît alors:

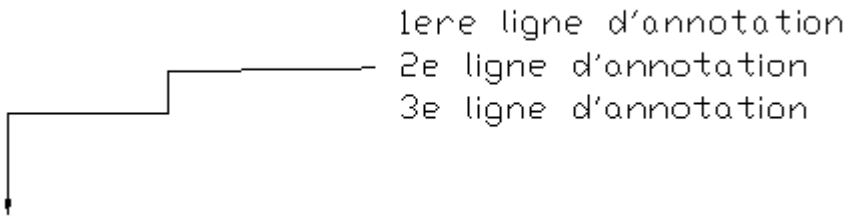


Vous pouvez alors choisir le type de flèche, la position du texte etc ...
Une fois le paramètrage terminé, tapez sur Enter.

2.Indiquez les points suivants de votre ligne de repère, tapez Enter lorsque vous avez fini de dessiner la ligne.
Si vous avez spécifié un nombre de points pour la ligne, vous passerez automatiquement à l'étape

suivante dès que ce nombre sera atteint.

3.Spécifiez la hauteur du texte qui se trouvera à l'extrémité de la ligne de repère.
4.Tapez le texte d'annotation. Tapez sur Enter vous passer à la ligne suivante.
5.Lorsque vous avez fini, tapez deux fois sur Enter. Tout apparaît alors à l'écran.



Pour modifier votre ligne de repère:
Une fois votre ligne de repère créée, elle est composée de deux objets distincts: la ligne et le texte multiligne.
Vous pourrez les sélectionner et les modifier, de manière habituelle, distinctement l'un de l'autre.

Voir aussi...

Texte multiligne

Spline

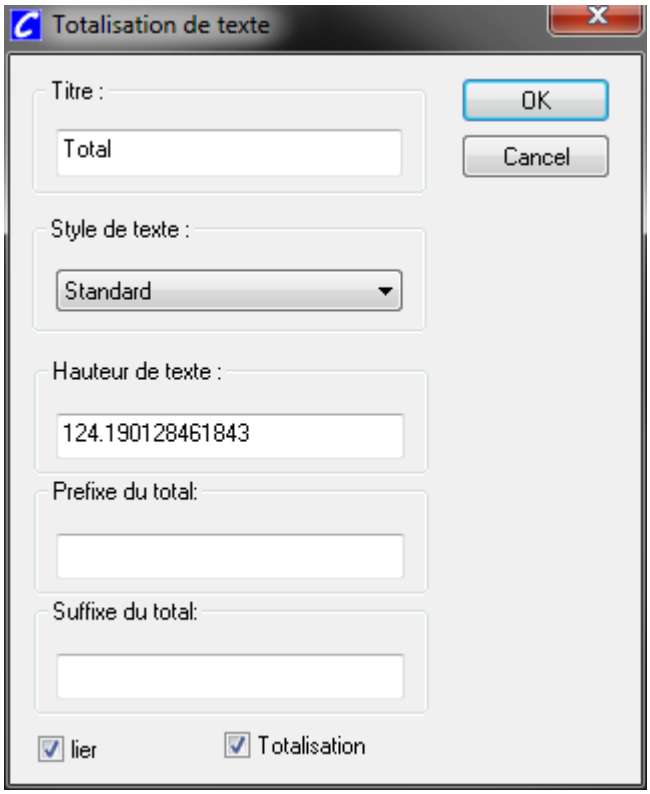
Polyligne

Cotation

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Totalisation

Menu : Technique > Totalisation...



Totalisation Textes

Menu : Technique > Totalisation...> Textes

Ligne de commande : *tottxt*

Cette commande permet de sélectionner divers textes, Mtexte ou des Polytext (objets polyligne qui affichent en continu leur suface et leur titre), afin de les reporter et les additionner.

Au moment de la valdation de la case de dialogue, il vous sera demandé de cliquer un point à l'écran. A ce moment Cadidesk® recopie tous les textes sélectionnés, et en fonction des options cochées dans la case de dialogue, fera des liens et la totalisation des textes.

Totalisation Cotes

Menu : Technique > Totalisation...> Cotes

Ligne de commande : *tottxt*

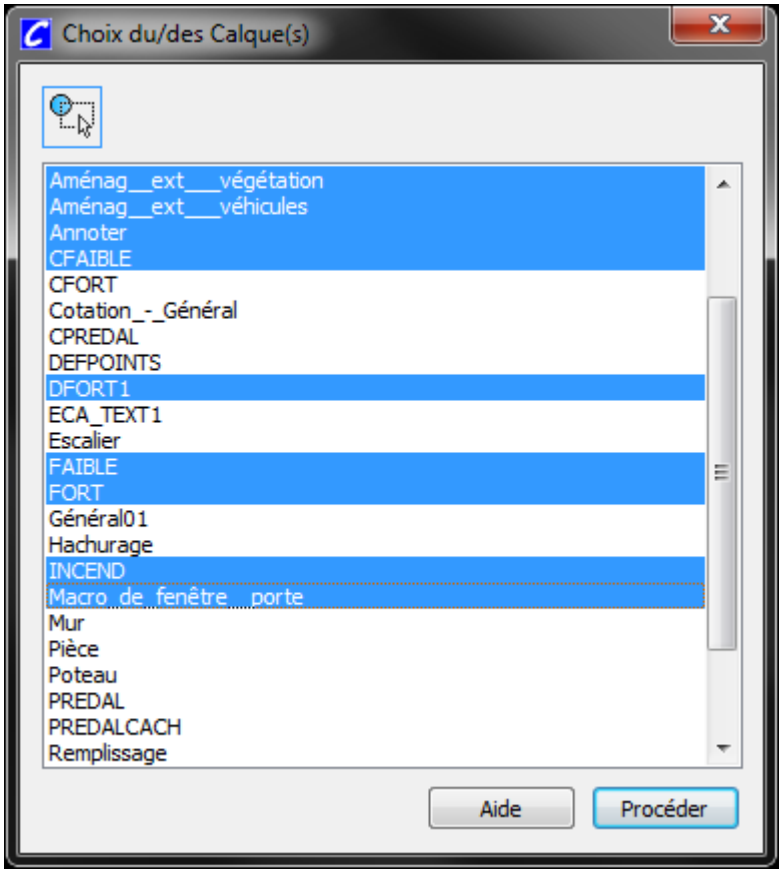
Cette commande permet de sélectionner plusieures cotes pour les additionner.

Au moment de la valdation de la case de dialogue, il vous sera demandé de cliquer un point à l'écran. A ce moment Cadidesk® recopie tous les textes de cotes sélectionnées, et en fonction des options cochées dans la case de dialogue, fera des liens et la totalisation des textes.

Linéaires par calque(s)

Menu : Technique > Totalisation...> Linéaires par calque(s)

Ligne de commande : *totcalque*



Cette commande fera la totalisation

1. par calque des longueur trouvées. (Seul les lignes arcs, polylignes (y compris les polytext et les talus) sont pris en compte.

2. des lignes précédentes.

Mise à jour lien

Menu : Technique > Totalisation...> Mise à jour lien

Ligne de commande : *tottxt*

Chaque texte de la commande tottext possède un lien avec son original. Lien que vous mettez à jour avec cetta commande. (si vous voulez mettre tous les liens à jour, il vaut mieux utiliser la commande suivante Mise à Jour total).

Mise à jour total

Menu : Technique > Totalisation...> Mise à jour total

Ligne de commande : *tottxt*

Chaque total possède un lien avec les textes de la totalisation. Liens que vous mettez à jour avec cetta commande. .

Voir aussi...

talus

Polytext

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

MLigne

Menu : Dessin > Multiligne

Barre d'outils : Dessin > Multiligne

Ligne de commande : *Mligne*

Description:

Une multiligne est un objet composé d'une suite de segments parallèles (maximum 17) , dont chacun a pour extrémité l'origine de celui qui le suit.

A la différence de lignes mises bout à bout, la multiligne forme, une fois créee, un seul et même objet.

Paramètres courants: justification = Nulle, Echelle = 25, Style = STANDARD

Spécifiez un point de départ ou [Justification/Echelle/Style]:

Point de départ (par défaut)

Spécifie le point de départ de la multiligne.

Spécifiez le point suivant:

Cliquer tant que vous voulez des points suivants

Spécifiez le point suivant ou [annUler]:

Si vous créez une multiligne avec deux segments ou plus, un message comportant l'option clore s'affiche.

Spécifiez le point suivant ou [Clore/annUler]:

Echelle

Facteur d'échelle <valeur actuelle>

Le facteur d'échelle multiplie les valeurs de décalage définies dans le style.

Justification

Enter le type de justification [Dessus/Nulle/dEssous] <valeur actuelle>

La multiligne change de position par rapport au curseur.

Haut

le point le plus à gauche de la multiligne est sous le curseur.

Nulle

le point au centre de la multiligne est sous le curseur.

Bas

le point le plus à droite de la multiligne est sous le curseur.

Style

Style de multiLigne <valeur actuelle>

Indiquer un des styles créés ou importés dans votre dessin.

Vous aurez toujours la possibilité de changer de style plus tard en utilisant la palettes des propriétés

Voir aussi...

Gestionnaire des styles de multiligne.

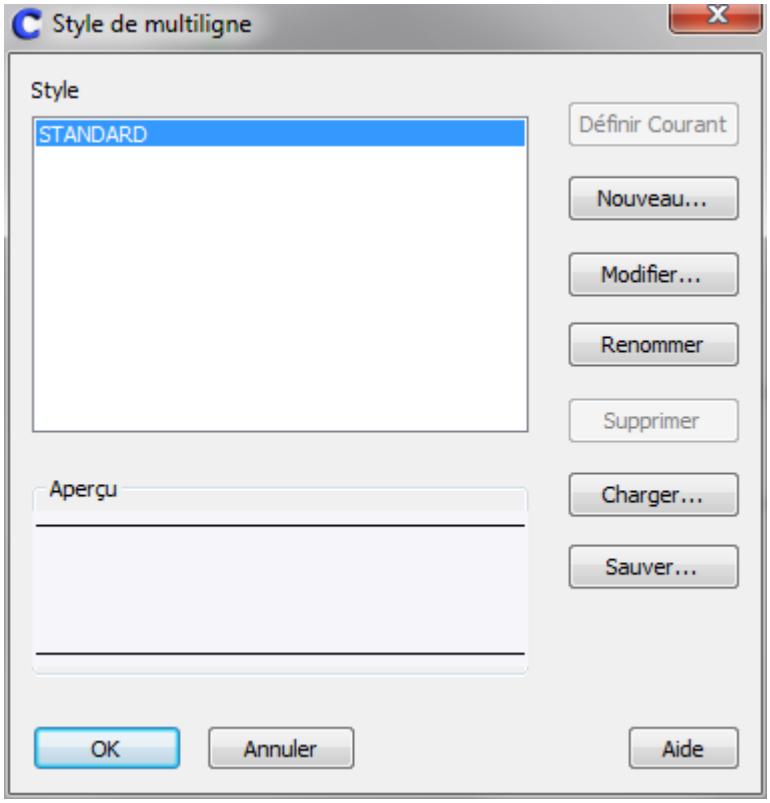
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Style de Multilignes

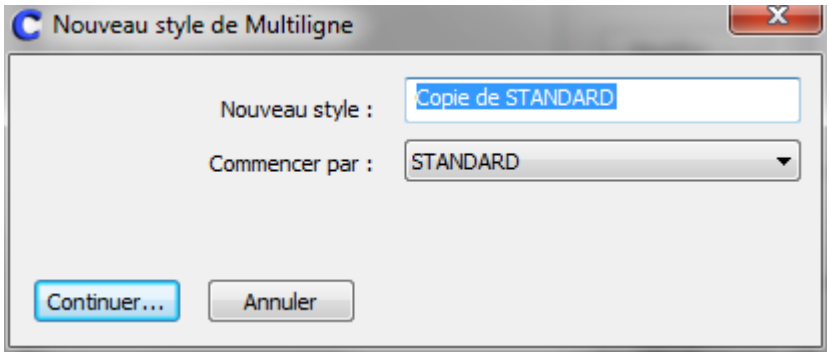
Menu Format : Style de Multilignes

Ligne de commande : mlstyle

Affiche les styles des multilignes. Modifie les styles existant. crée de nouveaux styles.

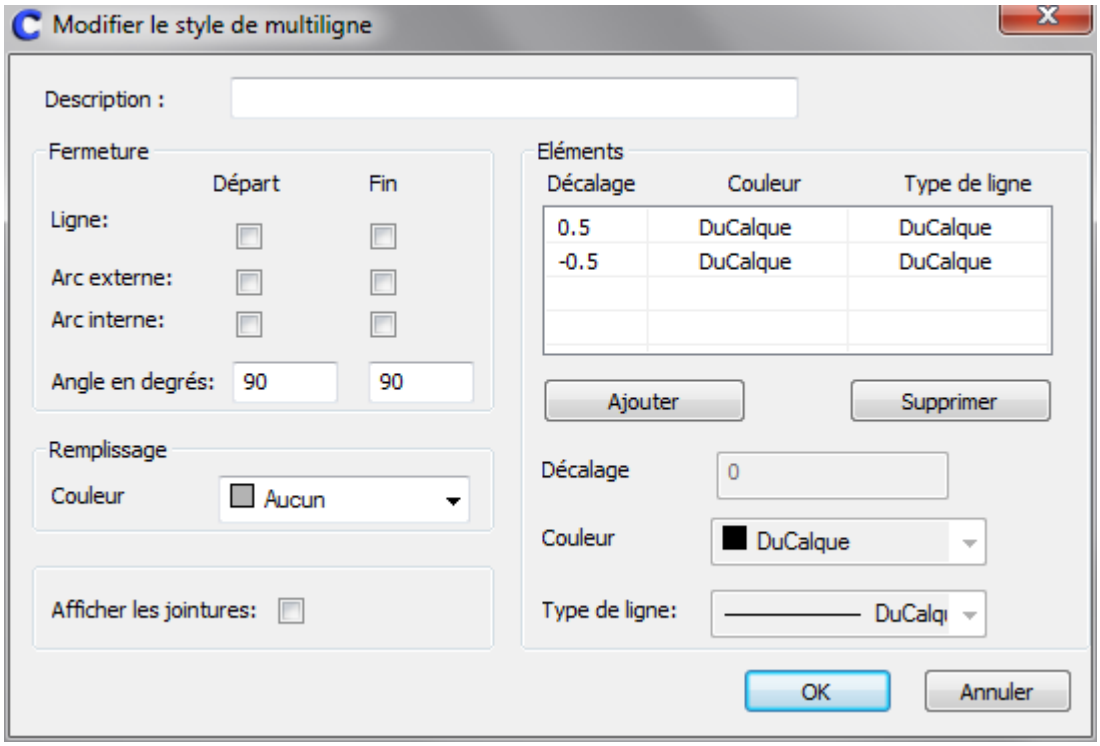


Nouveau



Donner un nom acceptable(sans caractères spéciaux ni espace), pour dégriser le bouton continuer....
Il sera créé un style de multiligne à partir de celui choisi dans le menu déroulant.

Modifier



Description

Description du style (maximum 255 caractères).

fermeture

Permet de définir le type de fermeture de départ et de fin.

Remplissage

Permet de définir la couleur de fond de la multiligne.

Afficher les Jointures

Permet d' afficher ou de cacher les jointures au sommets de la multiligne.

Eléments

Gestion des élément (segments).

Ajouter

Ajoute un segment.

Supprimer

Supprime le segment sélectionné.

Décalage

Modiie le décalage du segment sélectionné.

Couleur

Modiie la couleur du segment sélectionné.

Type de ligne

Modiie le type de ligne du segment sélectionné.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Miroir

Menu: Modification > miroir

Ligne de commande: *_mirror* ou *miroir*

Barre d'outils: Modification > miroir

Description:

Cette commande permet de créer la symétrie d'un ou de plusieurs objets par rapport à un axe que vous définissez.

Mode d'emploi: Choisissez le ou les objets dont vous souhaitez obtenir la symétrie. Tapez sur ENTER lorsque vous avez fini.
Définissez l'axe de symétrie.
Choisissez si oui/ non vous souhaitez conserver les objets originaux. Tapez sur enter.

>Voir aussi...

Décaler
Rotation
Déplacer
Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Mise à plat

Barre d'outils : Modification > Mise à plat

Menu : Modification >Mise à plat

Ligne de commande : *miseaplat*>

Permet de mettre des objets sur le même plan, c'est-à-dire de leur donner les mêmes coordonnées sur l'axe des Z .

Nouvelle élévation des Objets 2D <0.0> :

Mode d'emploi:
La mise à plat se fait toujours en fonction du SCU courant.
1.Indiquez l'élévation que vous souhaitez pour les objets concernés, c'est-à-dire leurs coordonnées sur l'axe des Z.
2.Sélectionnez tous les objets que vous souhaitez mettre à plat.
3.Tapez sur ENTER.

Voir aussi...

Vues existantes

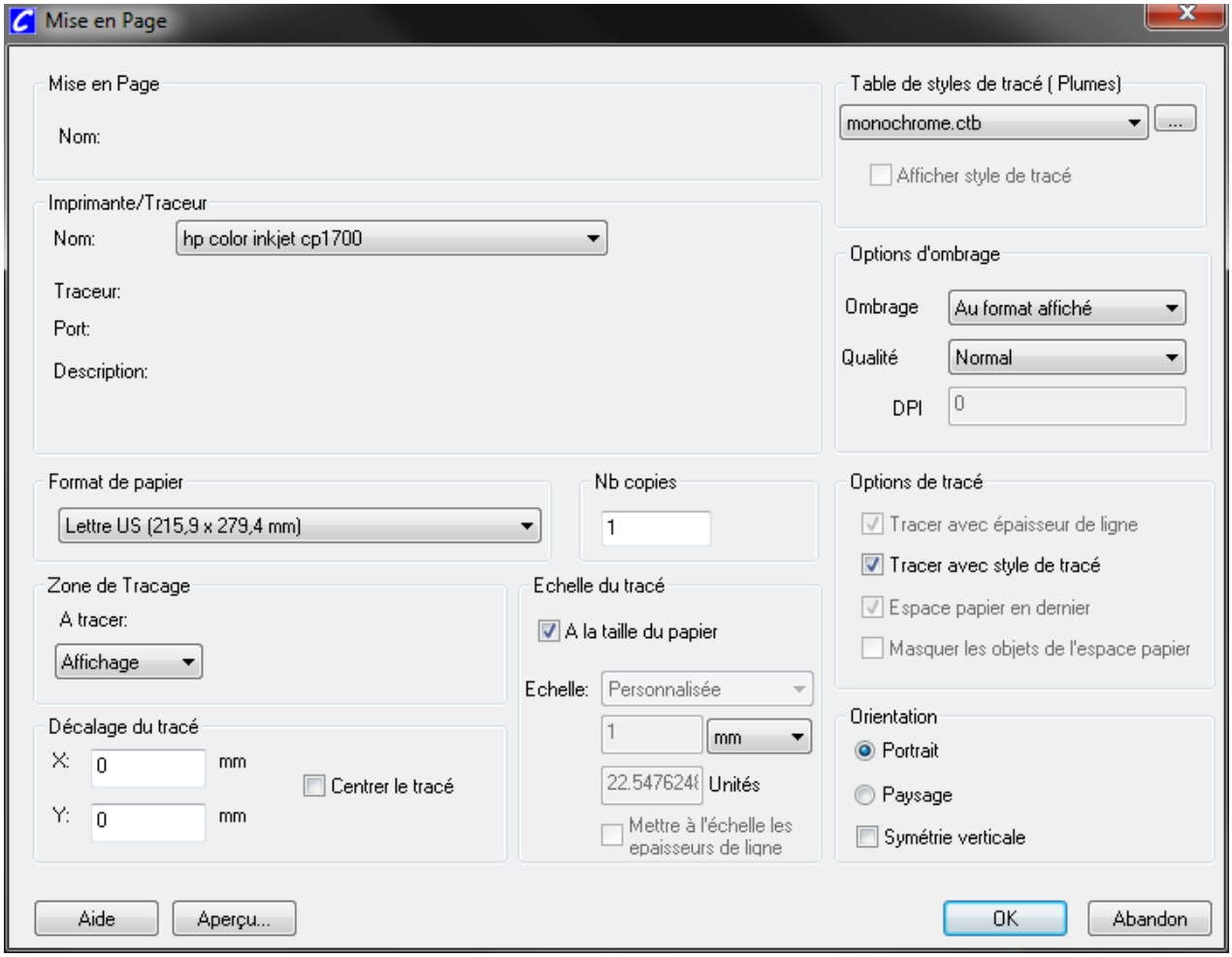
Vue en plan SCU

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Gestionnaire des mises en page

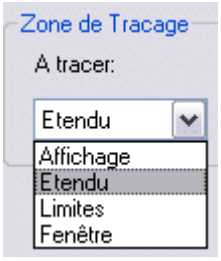
Menu : Fichier >Gestionnaire des mises en Page

Ligne de commande : MISENPAGE



Affiche la case de dialogue des paramètres d'impression de façon à imprimer le dessin courant plus tard.

Vous pouvez imprimer ou tracer votre dessin sur n'importe quelle imprimante ou traceur compatible Microsoft Windows. Les outils d'impression de CadiDesk® vous donnent le contrôle de quelques aspects de l'impression :



Zone de traçage

Indique la partie du dessin à tracer. Vous pouvez sélectionner une zone du dessin à tracer.

Affichage

Trace la vue de la fenêtre courante sur l'onglet Objet sélectionné, ou la vue de l'espace papier courant dans la présentation.

Étendu :

Trace la partie de l'espace courant du dessin qui contient les objets. Tous les objets situés dans l'espace courant sont tracés. Il est conseillé de régénérer le dessin pour permettre de recalculer l'étendue avant le traçage.

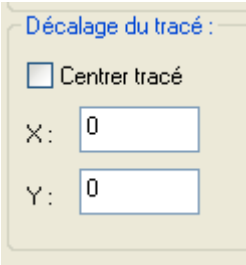
Fenêtre :

Trace la partie du dessin que vous avez spécifiée. Lorsque vous sélectionnez Fenêtre, le bouton le bouton Fenêtre devient disponible. Cliquez sur le bouton Fenêtre pour indiquer à l'aide du périphérique de pointage les deux coins de la zone à tracer, ou entrez les valeurs des coordonnées.
->Spécifiez le premier coin : Indiquez un point puis ->Spécifiez le coin opposé : Indiquez un point

Limites :

Lors du traçage d'une présentation, trace tout ce qui est contenu à l'intérieur de la zone d'impression du format de papier spécifié. L'origine est calculée à partir de 0,0 dans la présentation.

Lors du traçage depuis l'onglet Objet, trace toute la zone du dessin définie par les limites de la grille. Si la fenêtre courante n'affiche pas de vue en plan, cette option a le même effet que l'option Étendu.

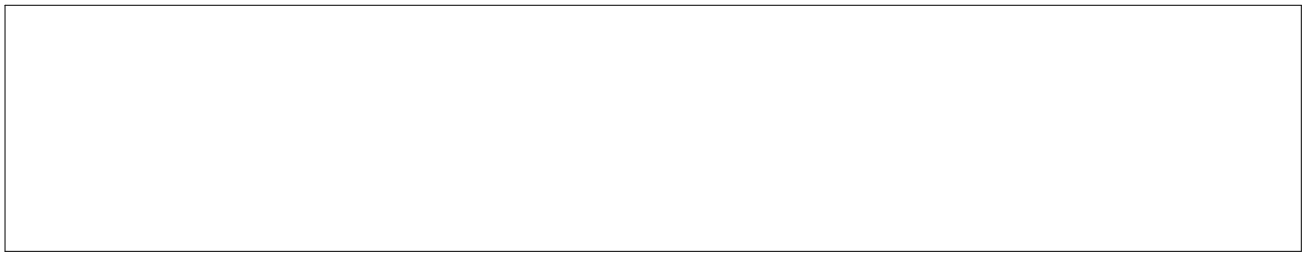


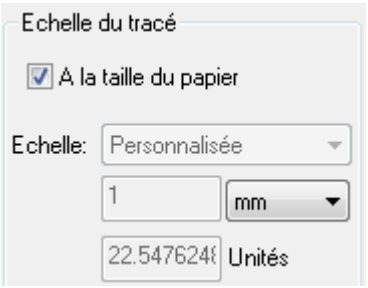
Décalage du tracé

Indique le décalage de l'aire du tracé par rapport au coin inférieur gauche de la zone d'impression ou au côté du papier. L'aire de décalage de tracé de la boîte de dialogue

Vous pouvez décaler la géométrie sur le papier en entrant une valeur positive ou négative dans les zones de décalage X et Y. Les valeurs en unités du traceur sont converties en pouces ou en millimètres sur le papier.

Centrer le tracé -> Calcule automatiquement les valeurs de décalage X et Y afin de centrer le tracé sur le papier.
Indique l'origine du tracé dans la direction X par rapport au paramètre défini pour l'option Définir le décalage du tracé. Y
Indique l'origine du tracé dans la direction Y par rapport au paramètre défini pour l'option Définir le décalage du tracé.





Échelle du tracé

Gère la taille relative des unités de dessin par rapport aux unités tracées. Par défaut, les présentations sont tracées à l'échelle 1:1. Le paramètre par défaut est A la taille du papier pour le traçage depuis l'onglet Objet.

A la taille du papier

Met le tracé à l'échelle pour qu'il s'adapte au format de papier sélectionné et affiche le facteur d'échelle personnalisé dans les zones Échelle, Pouces = et Unités.

Échelle

Définit l'échelle exacte du tracé. Personnalisée permet de définir une échelle personnalisée.

Pour créer une échelle personnalisée, indiquez le nombre de pouces (ou de millimètres) correspondant au nombre d'unités de dessin.

Remarque : Vous pouvez modifier la liste des échelles à l'aide de la commande MODIFLISTECHELLE.

Pouce(s) =/mm =/Pixel(s) =

Indique le nombre de pouces de millimètres ou de pixels équivalant au nombre d'unités spécifié.

Pouces / mm / pixels
Spécifie l'unité (pouces ou mm) affichée dans la boîte de dialogue Tracer. Le réglage par défaut est déterminé par le format de papier et change chaque fois qu'un nouveau format de papier est sélectionné. L'unité pixels n'est disponible que lorsqu'une sortie raster est sélectionnée.

Contrôle des unités
Indique le nombre d'unités équivalant au nombre de pouces, de millimètres ou de pixels spécifié.

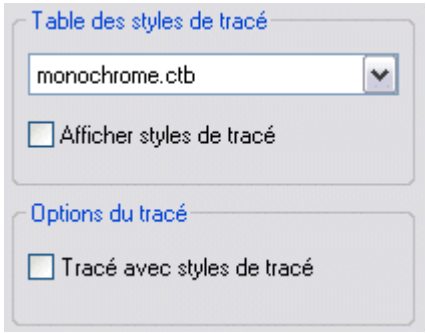


Table des styles de tracé

Permet de choisir un style de tracé soit .CTB ou .STB selon les propriétés du dessin.

Lorsque vous cochez l'option "Afficher styles de tracé", le style que vous aurez choisi au dessus s'affichera dans le dessin et dans les présentations.

Lorsque vous cochez l'option "Tracé avec styles de tracé", le dessin sera imprimé selon le style de tracé que vous aurez choisi.

Voir aussi...

Tracer / Imprimer.

Aperçu

Nettoyer

Menu: Dessin > Nettoyer

Ligne de commande: _*wipeout* ou *nettoyer*

Description:

Permet de créer une fenêtre dont le contenu devient invisible à l'écran.

Par défaut, l'utilisateur place les points définissant le polygone qui sert de fenêtre. Les contours de la fenêtre sont alors visibles, et la suppression de la fenêtre rend son contenu visible à nouveau. Mais il est aussi possible d'utiliser les options.

Options:

- Cadre: Le cadre de la fenêtre peut être rendu visible (actif) ou invisible (inactif). ATTENTION: Si vous choisissez de rendre le cadre invisible (inactif), il ne sera plus possible de le séléctionner pour le supprimer sans relancer la commande et choisir l'option cadre visible ou utiliser la commande selectrap.
- Texte: Crée une fenêtre de nettoyage groupée avec le texte de manière à ce qu'elle soit sous le texte séléctionné.
- Polyligne: La fenêtre est créee dans l'espace délimité par une polyligne déjà existante.

Voir aussi:

Régénérer
Régénérer tout

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Nouveau Dessin

Menu : Fichier > Nouveau...

Démarre l'Assistant Nouveau Dessin, ce qui vous mène à l'utilisation d'un gabarit aux paramètres prédéfinis.
Utiliser un gabarit est un bon moyen d'établir et d'uniformiser les dessins avec les paramètres que vous utilisez le plus, tels que les unités de mesure, noms de calques, paramètres de cotation, alias spéciaux, et ainsi de suite.

Pour utiliser un gabarit, créez un dessin avec tous les paramètres que vous voulez utiliser de façon standard pour créer des dessins. Sauvegardez le dessin sous un nom approprié et placez-le dans un dossier gabarit.

La prochaine fois que vous créez un nouveau dessin, faites fichier > nouveau et choisissez le dessin gabarit que vous avez créé. Le nouveau dessin que vous créez aura les mêmes paramètres que votre dessin gabarit.

.

Voir aussi

Ouvrir
Fermer

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Nouvelle présentation

Menu: Insertion > Nouvelle présentation

Description:

Cette commande ouvre un nouvel onglet présentation dans l'espace papier.

Voir aussi:

Onglet papier/objet

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Options

Menu : Outils > Options

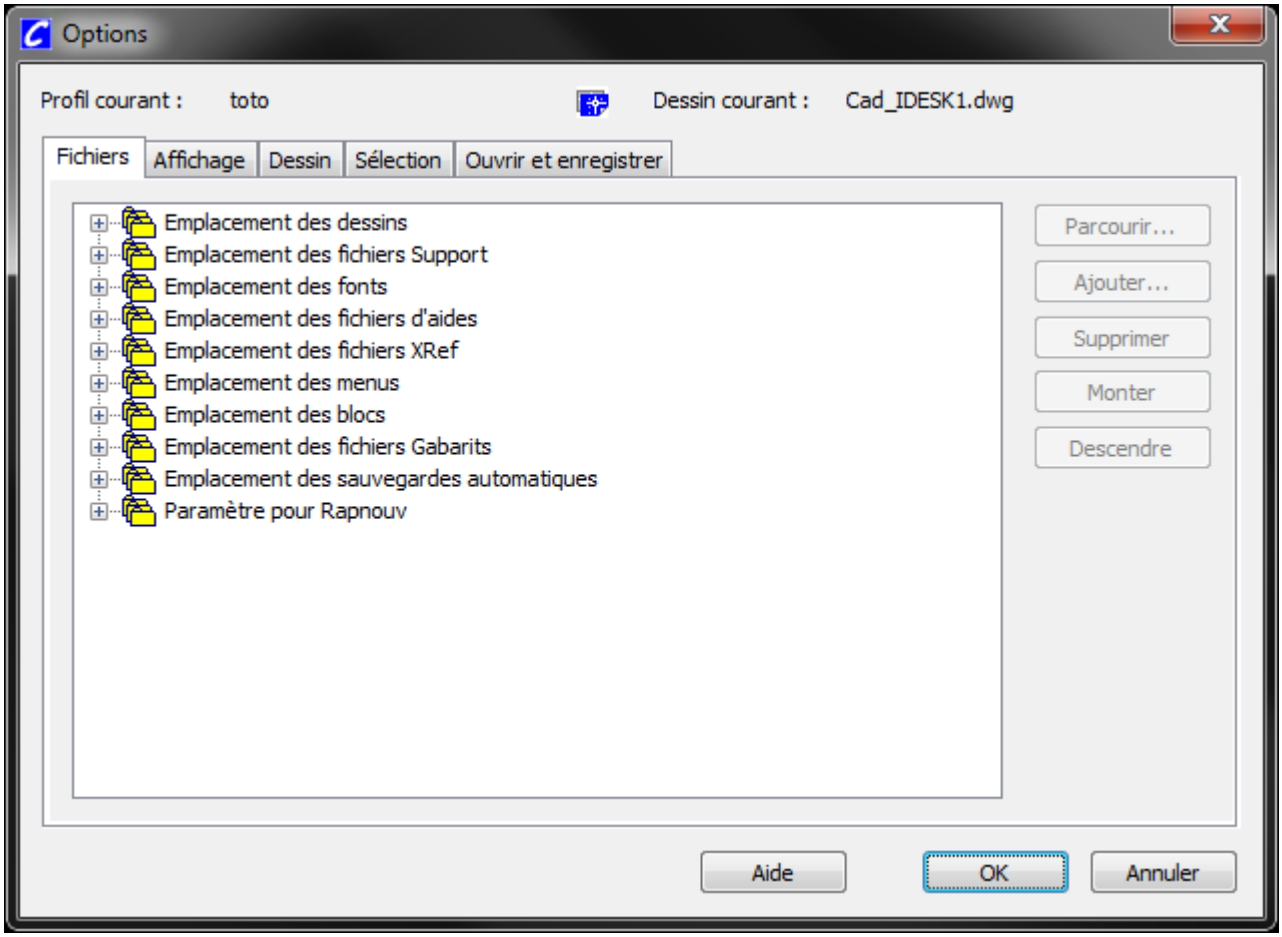
Ligne de commande : *options* ou *_options*

Cette commande vous donne accès aux diverses options CadIdesk.

Mode d'emploi :

La fenêtre suivante s'ouvre, chaque onglet correspondant à une partie des options.

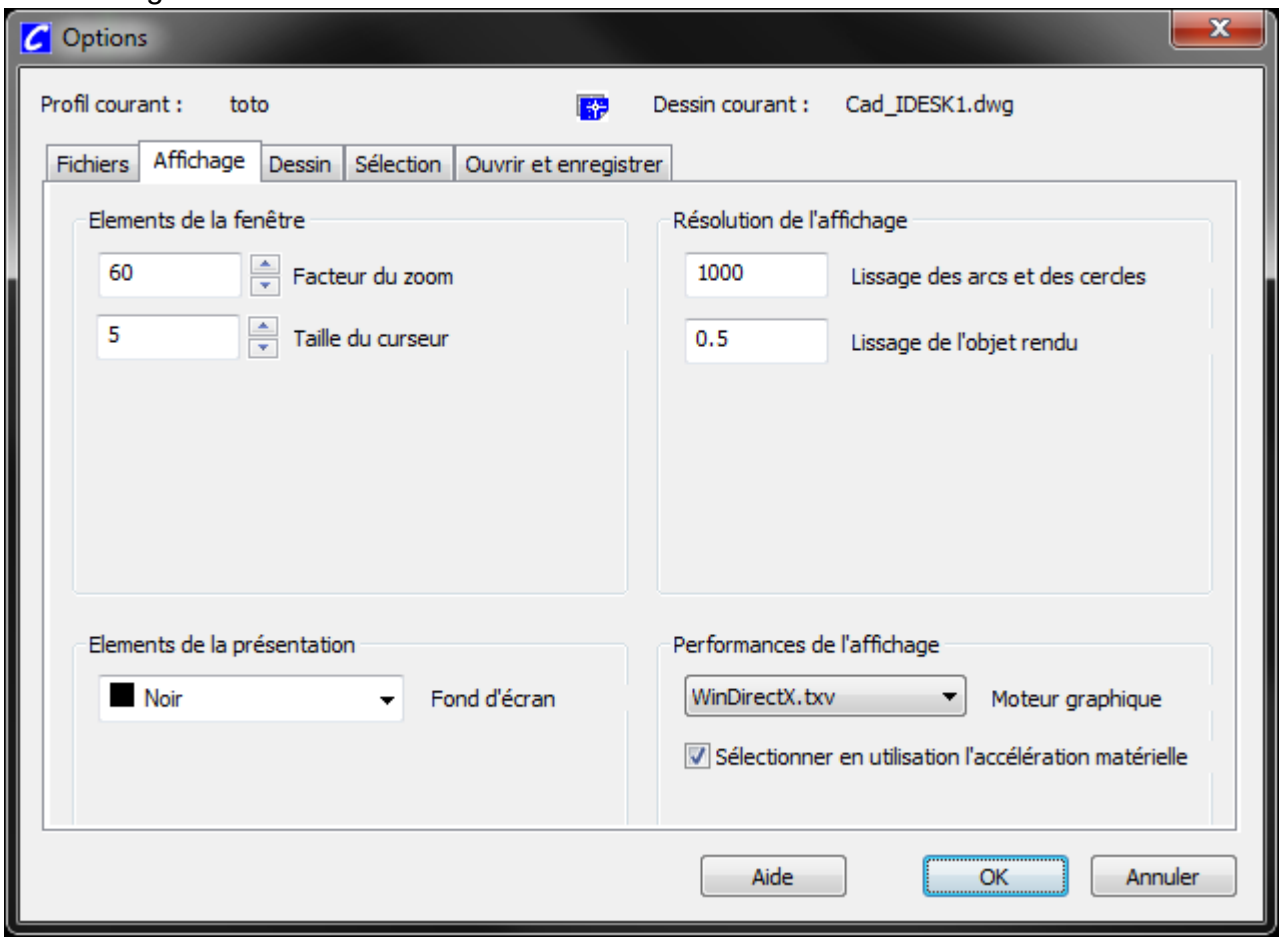
1. Fichiers



Vous pouvez choisir où seront sauvegardés les différents fichiers systèmes, fichiers de

sauvegarde automatique etc... dans votre ordinateur.
Cliquez sur le 'plus' à gauche du type de fichier que vous souhaitez déplacer.
Sélectionnez l'adresse de sauvegarde actuelle, puis choisissez:
- Parcourir pour choisir une nouvelle adresse de sauvegarde via l'explorateur Windows.
- Ajouter pour sauvegarder les fichiers dans une adresse supplémentaire, que vous complèterez en cliquant sur parcourir.
- Supprimer pour supprimer une adresse de la liste des emplacements de sauvegarde.
Nous vous conseillons de toujours laisser au moins un emplacement de sauvegarde par type de fichier !

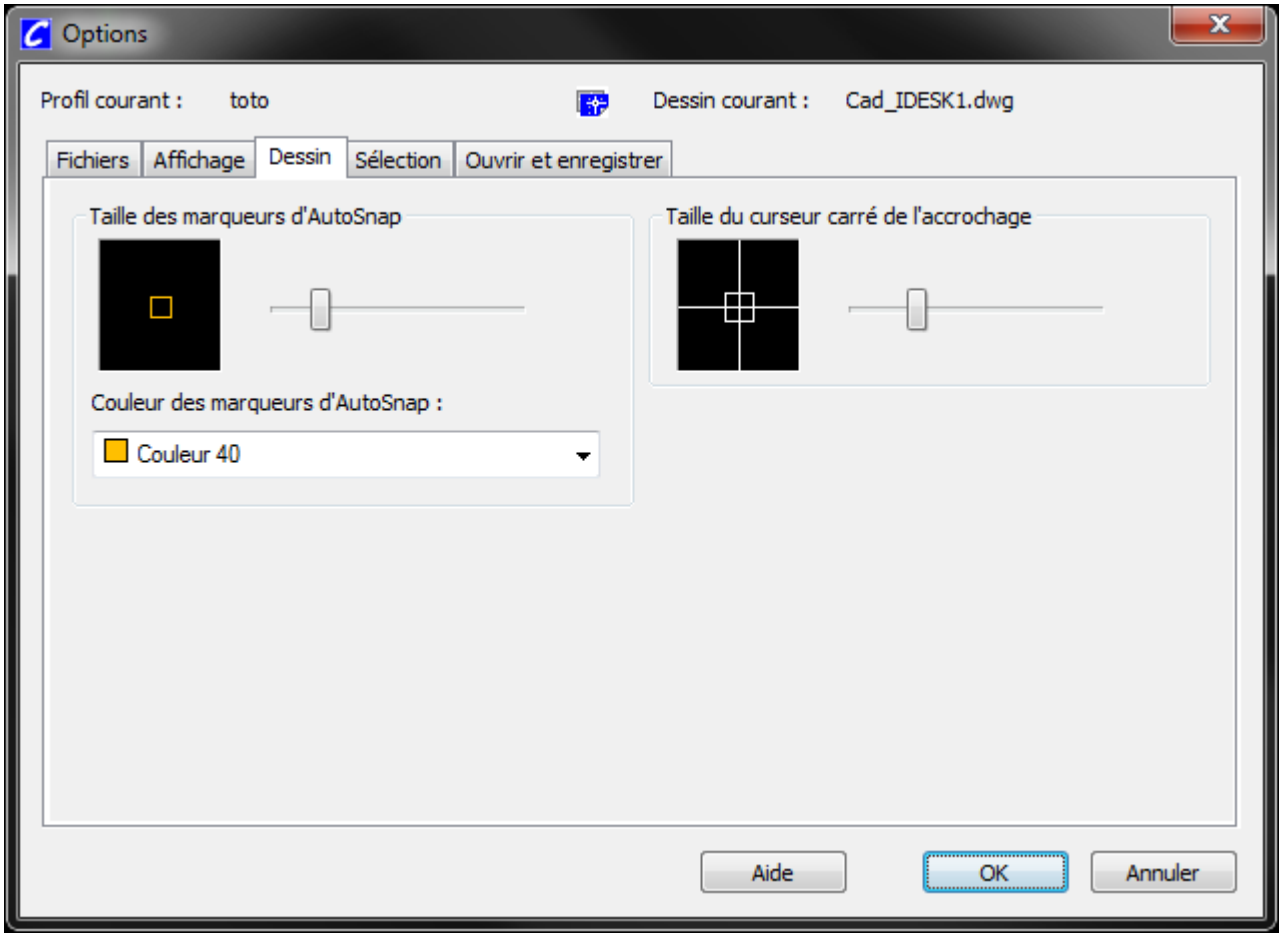
2. Affichage



a. <u>Eléments de la fenêtre:</u>
- Facteur de zoom: Pourcentage de zoom avant ou arrière à chaque cran de molette de votre souris
- Taille du curseur: Taille du curseur dans l'espace objet, comprise entre 1 et 100.
b. <u>Eléments de présentation</u>:
Fond d'écran: Couleur de fond de l'espace objet.
Voir l'aide <u>Couleur de fond d'écran</u> .
c. <u>Résolution de l'affichage</u> :
Les options de lissage peuvent être utiles sur des ordinateurs peu récents. Elles permettent

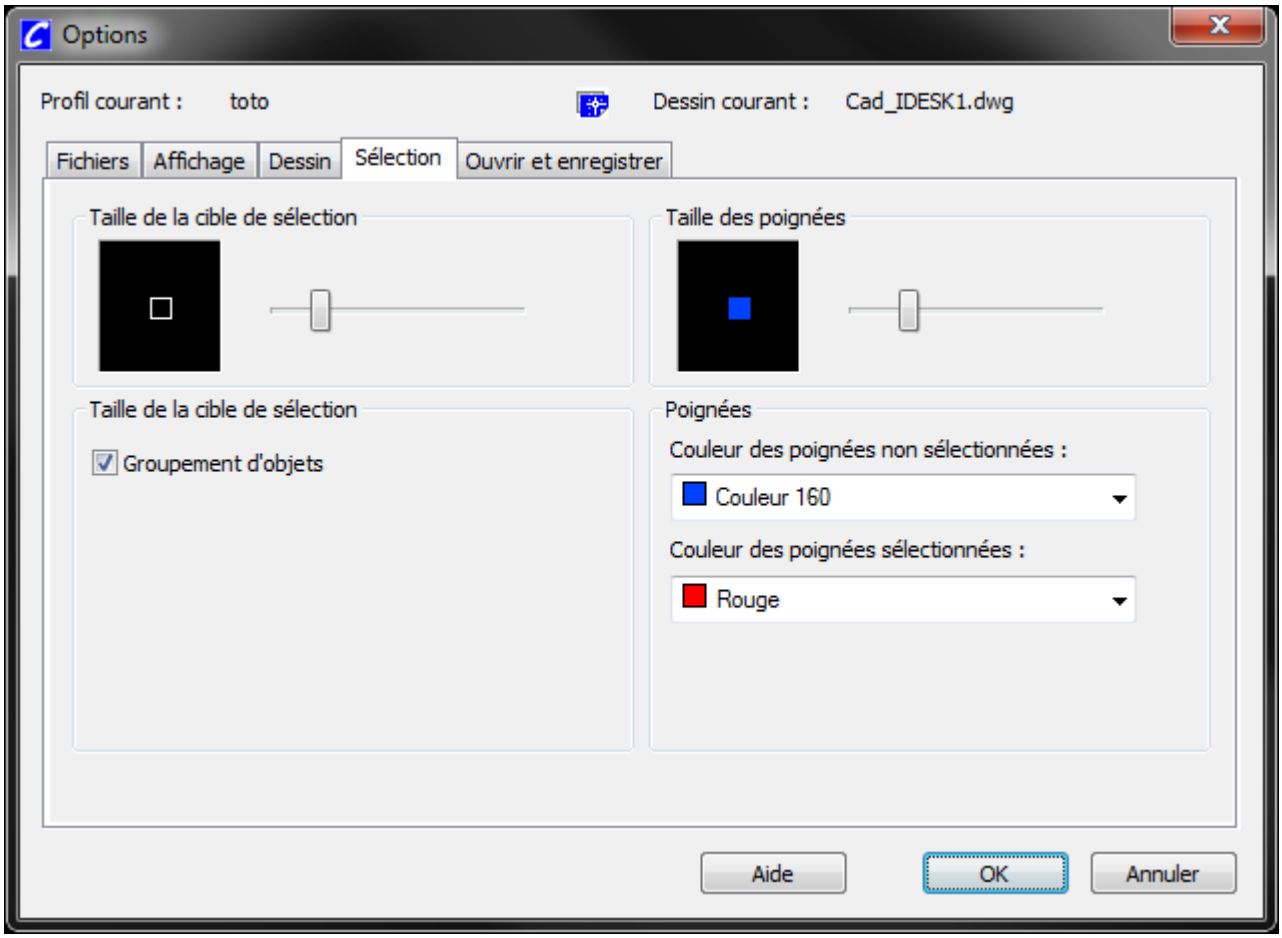
de choisir le nombre de polylignes qui composeront les arcs et cercles.
d. Performances de l'affichage :
Moteur graphique: Vous avez la possibilité de choisir entre plusieurs moteurs graphiques. Ce choix dépendra de l'ordinateur et de la carte graphique que vous possédez.

3. Dessin :



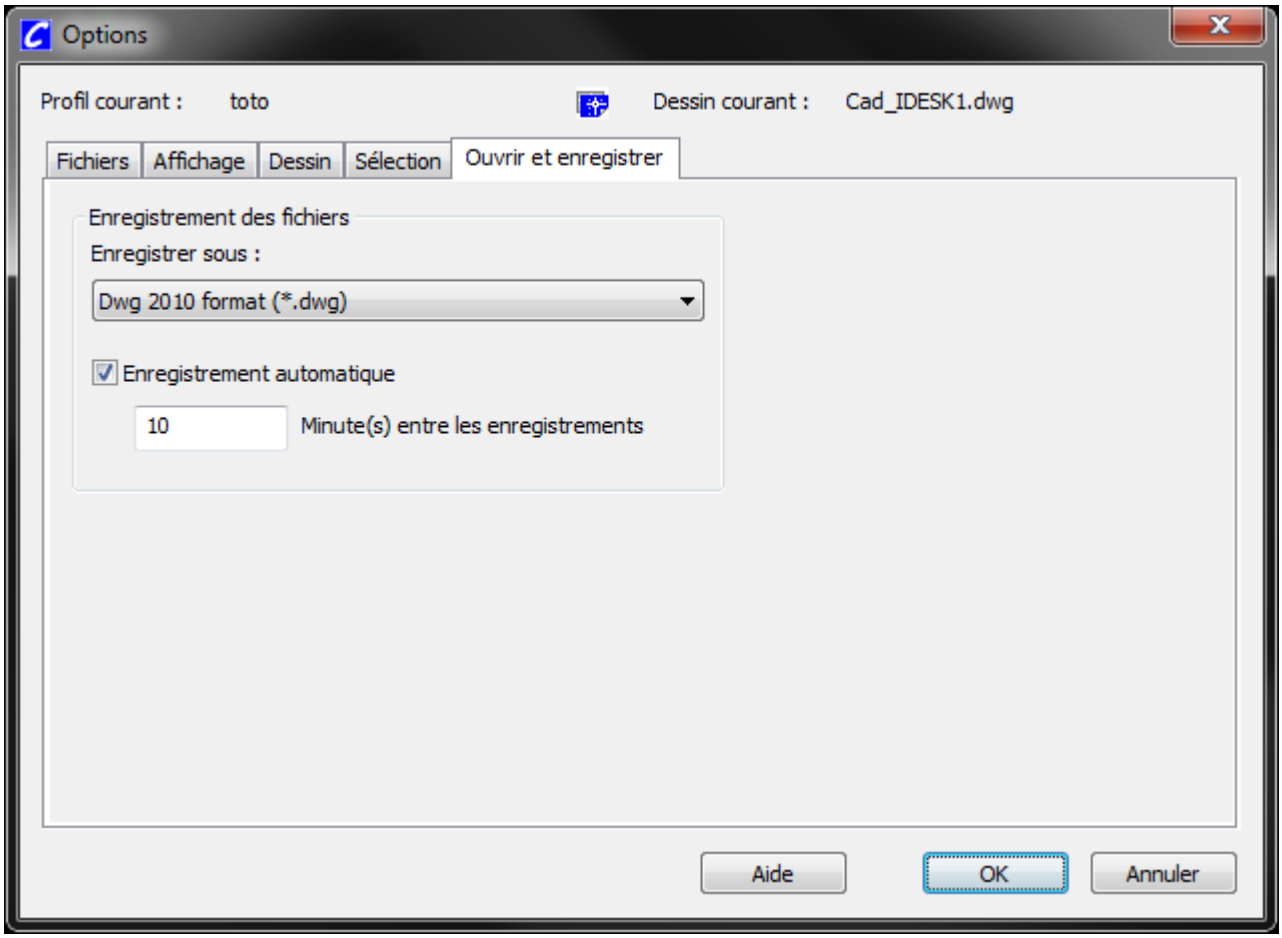
Vous pouvez choisir la taille des marqueurs suivants:
- Marqueurs d'auto-Snaps: Carrés jaunes qui apparaissent lorsque l'on utilise l'accrochage aux objets, pour indiquer les objets paramétrés.
- Curseur carré de l'accrochage: Détermine la sensibilité de l'accrochage aux objets, c'est-à-dire la taille du carré (autour des objets paramètrés) dans lequel l'accrochage aux objets sera activé.

4. Sélection :



Vous pouvez paramètrer:
- La taille de la cible de sélection, c'est-à-dire du carré qui vous permet de sélectionner les objets lorsqu'une commande est lancée, dans les espaces papier et objet.
- La taille et la couleur des poignées de sélection, c'est-à-dire les poignées qui apparaissent sur un objet lorsqu'il est sélectionné.

5. ouvrir et enregistrer :



Vous pouvez paramètrer:
- Le format de dessin et la version.
- La fréquence de l'enregistrement automatique.

Voir aussi...

Accrochage aux objets

Sélection

Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Orbite contrainte

Menu: Affichage > Orbite contrainte

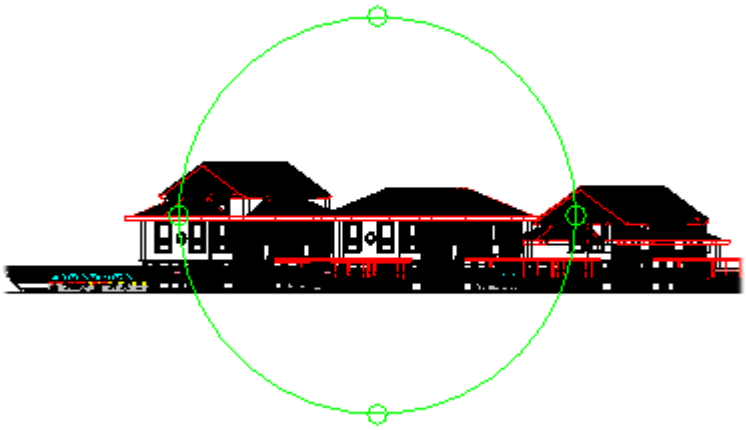
Ligne de commande: *orbite3d*

Barre d'outils: Zoom

Description:

Permet la rotation libre de l'intégralité du dessin autour du centre de l'écran d'affichage dans l'espace objet.

Mode d'emploi: Un cercle avec quatre points d'accroche apparaît à l'écran. Saisissez un point d'accroche et guidez la rotation avec la souris.



Cercle de manipulation orbite 3D

Voir aussi...

Vues existantes
Vues en plan SCU

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ordre de tracé

Menu: Outils > Ordre de tracé

Ligne de commande: *ordretrace*

Barre d'outils: Ordre de tracé

Description:

Cette commande permet de définir des priorités conçernant l'ordre des objets lors de l'impression et à l'affichage.

Par défaut, dans CadIdesk, les objets sont affichés et imprimés dans l'ordre dans lequel vous les avez dessinés.

Options:

Dessus : L'objet se trouve au-dessus d'un ou plusieurs autre(s) objet(s) que vous désignerez.

Dessous : L'objet se trouve au-dessous d'un ou plusieurs autres(s) objet(s) que vous désignerez.

Avant : L'objet se trouve devant tous les objets de la vue.

Arrière : L'objet se trouve derrière tous les objets de la vue.

Mode d'emploi: Sélectionnez le ou les objets voulus. Tapez sur ENTER.
Choisissez une option (dessus/ dessous/ avant/ arrière).
- Si vous avez choisi dessus/ dessous: Choisissez l'objet sous ou sur lequel votre objet devra se trouver. Tapez ENTER.
- Si vous avez choisi en avant/ arrière: Tapez ENTER.

Voir aussi...

Imprimer

Styles visuels

Vues existantes

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Ouvrir un dessin

Menu : Fichier > Ouvrir

Barre d'Outils : Standard > Ouvrir

Raccourci : Ctrl+O

Affiche la case de dialogue Ouvrir un Dessin pour que vous puissiez ouvrir un dessin existant. Avec cette commande, vous pouvez ouvrir à la fois des fichiers DWG et DXF.

Pour trouver des fichiers dans un autre lecteur, utiliser la liste Regarder dans. Vous pouvez parcourir l'arborescence pour trouver le nom du fichier voulu, ou taper ce nom dans le champ des noms de fichiers.
La fenêtre d'aperçu vous laisse découvrir un croquis du dessin avant de l'ouvrir.

Voir aussi

Fermer
Nouveau dessin
Récupérer

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Palette d'outils

Menu: Outils > Palette > Palette d'outils

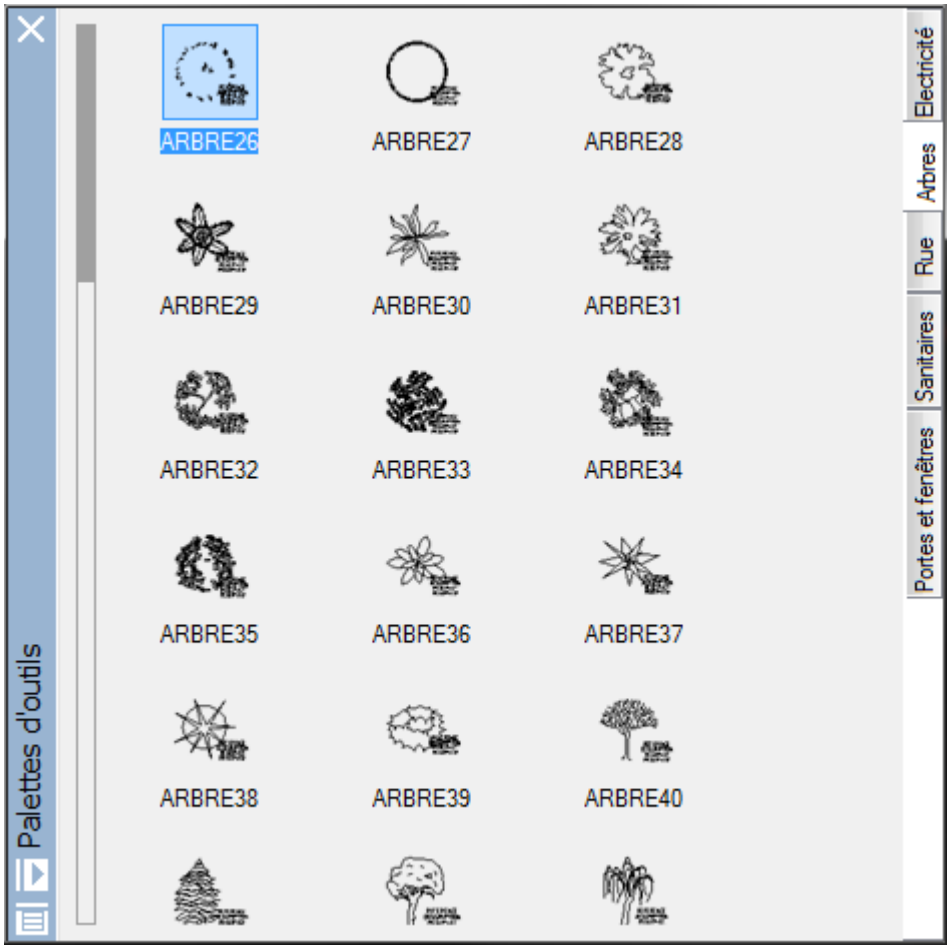
Ligne de commande: *Paletteoutils*

Barre d'outils: Standard > Paletteoutils

Description:

Cette commande permet d'inserer facilement des blocs dans votre dessin.

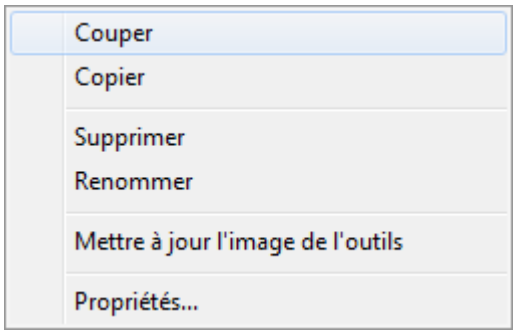
Palette



Apres avoir lancé la commande, il suffit de sélectionner le bloc à ajouté.

Clic droit de la souris

Sur un symbole



Couper

Transfert l'élement dans le presse-papier afin de pouvoir le coller après dans une autre palette.

Copier

Copie l'élement dans le presse-papier afin de pouvoir le coller après dans une autre palette.

Supprimer

Supprime purement et simplement l'élement.

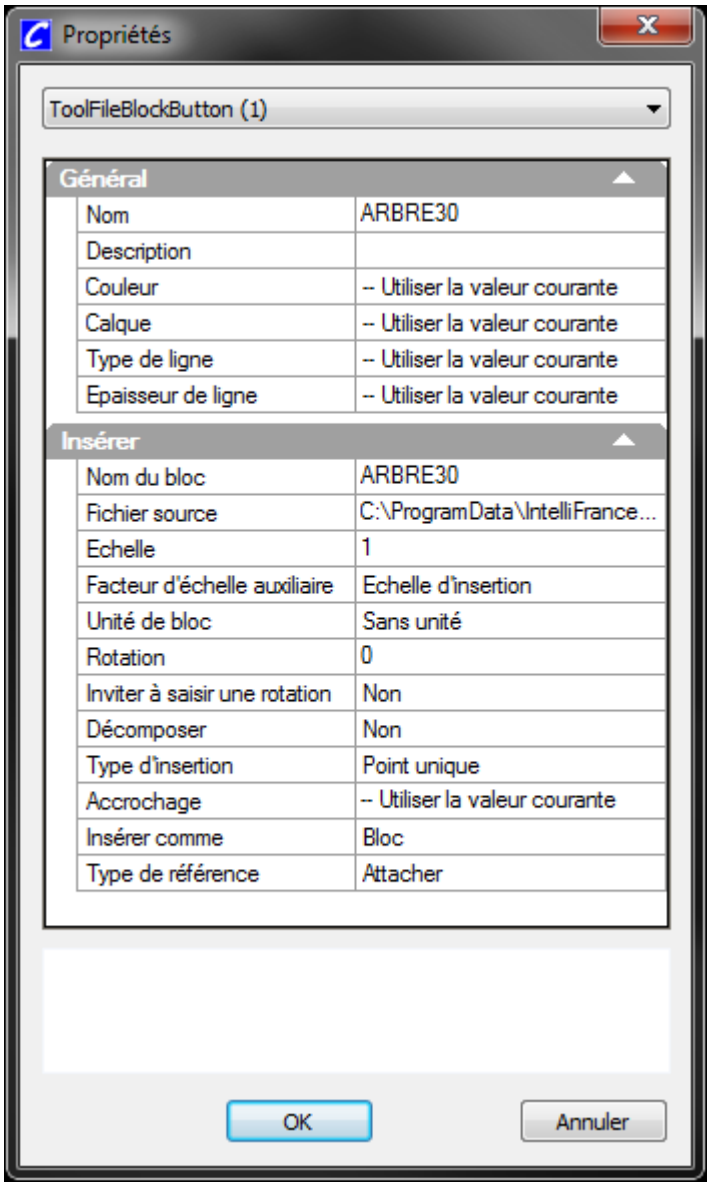
Renommer

Renomme l'élement sans changer le nom interne du bloc.

Mettre à jour l'image de l'outils

Cadidesk reconstruit l'image dans la palette à partir du bloc existant.

Propriétés...



Cadidesk vous permet de modifier les propriétés de chaque élément de la palette:

Nom

Renomme l'élement sans changer le nom interne du bloc.

Description

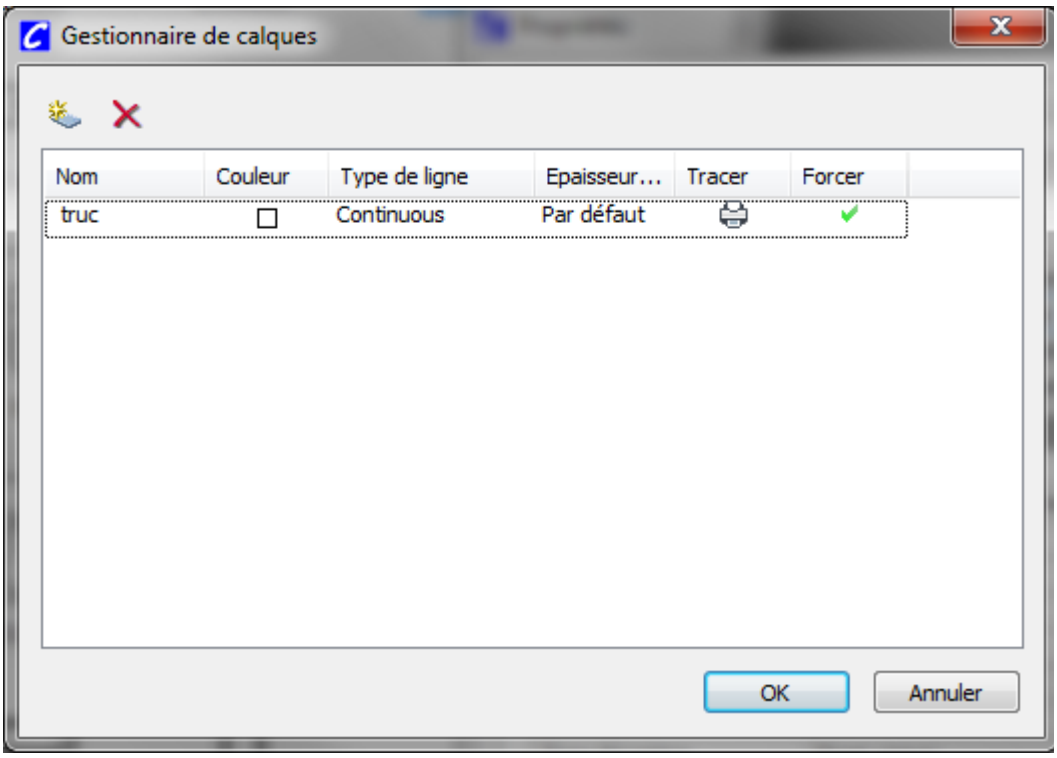
Ajoute un commentaire à l'élément.

Couleur

Choix de la couleur dans une liste déroulante de la référence de bloc dans le dessin.

Calque

Choix du calque dans une case de dialogue.



Sur la barre sytème du côté

Clic gauche de la souris

Sur un symbole

Spécifiez le point d'insertion ou [PointdeBase/Echelle/X/Y/Z/Rotation/PEchelle/PX/PY/PZ/PRotation]:

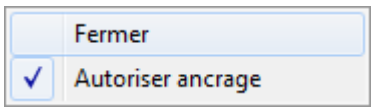
Cadidesk passe dans la commande: -inserer

Sur la barre sytème du côté

sur la fleche

La flèche devient et la palette d'outils comme toutes les palette Cadidesk est vérouillée en position ouverte. Un clis sur cette double flèche remet la palette comme avant, c'est à dire qu'elle s'enroule ou se déroule en fonction de la présence de la souris

sur l'ancrage



Cette zone de menu vous permet soit de fermer la palette d'outils, soit de décider

si celle-ci est ancrable sur le côté ou pas.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Zoom

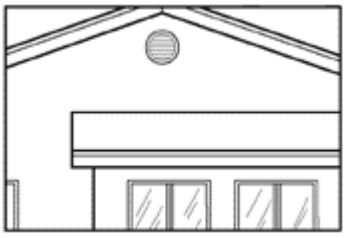
Menu: Affichage > Zoom

Ligne de commande: *_zoom* ou *zoom*

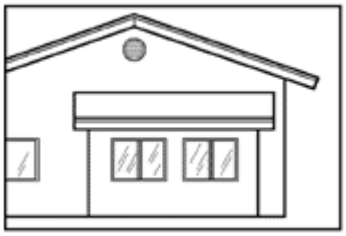
Description:

Le zoom permet de modifier l'agrandissement de l'affichage d'un dessin.

Le zoom avant (ou positif) agrandit l'affichage du dessin, le zoom arrière (ou négatif) le rétrécit.



Zoom avant.



Zoom arrière.

Options:

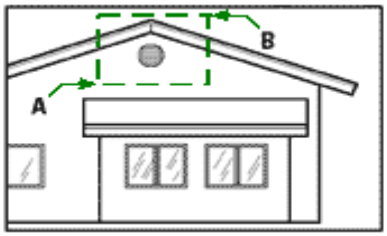
- Temps réel:
  Une pression maintenue sur le clic gauche de la souris permet par le déplacements du curseur vers le haut d'augmenter le zoom et par ses déplacements vers le bas de le diminuer.

- Panoramique:
  Une pression maintenue sur le clic gauche de la souris permet de déplacer tout le dessin à l'affichage (sans changement de coordonnées).

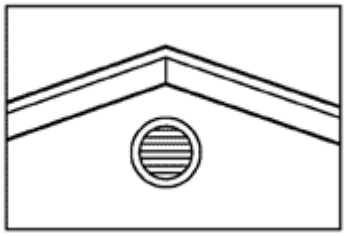
- Précédent:
  Vous pouvez utiliser cette commande lorsque vous venez d'utiliser l'une des commandes zoom: elle remet l'affichage dans l'état dans lequel il était avant que vous utilisiez le zoom.

- Fenêtre:

Le zoom se fera sur la zone rectangulaire séléctionnée grâce au curseur.



Pour déterminer une fenêtre rectangulaire autour de la zone que vous voulez grossir, cliquez le bouton gauche de la souris au point A puis déplacez votre souris vers le point B et recliquez.



Résultat.

- Echelle:
  l'affichage sera agrandi du nombre de fois indiqué dans la ligne de commande.
  Par exemple, avec un facteur 2 le dessin sera agrandi 2 fois.

- Objet:
  L'affichage se fera de manière à ce que la vue de l'objet séléctionné soit la plus grande possible.

- Avant / Arrière: /
  L'affichage est agrandi ou rétréci 2 fois par rapport à ce qu'il était avant le zoom.

- Tout:
  L'affichage se fait de manière à ce que tout le dessin soit le plus grand possible à l'écran.

- Etendu:
  Le zoom se fait:
  - Dans la zone délimitée par la commande 'limites' (choix de limites virtuelles) si tous les objets sont contenus dans les limites
  - Dans la zone délimitée par les limites, agrandie pour contenir tous les objets, si certains objets sont en dehors des limites.

ASTUCE: Si votre souris possède une molette, vous pouvez l'utiliser pour effectuer des zooms avant et arrière en faisant rouler la molette vers le haut ou vers le bas. La position de la souris à l'écran indique le centre du Zoom. Et en double cliquant sur votre molette vous effectuerez un zoom étendu (le dessin complet apparaîtra dans la fenêtre).

Voir aussi:

Orbite 3D
Vues existantes
Sauve/Restaure vues

Modification polyligne

Menu: Modification > Polyligne

Ligne de commande: *_pedit*

Barre d'outils: Modifier II > Editer polyligne

Description:

Cette commande vous permet de modifier les polylignes déjà existantes dans votre dessin ou de créer / prolonger une polyligne grâce à des lignes.

Mode d'emploi: Séléctionnez le ou les lignes/polylignes que vous souhaitez modifier. Tapez sur ENTER. Choisissez une option. Tapez sur enter.

Options:

- Clore: Crée un segment entre les deux extrémités de la polyligne.
- Joindre: Transforme une ou plusieurs lignes, bout à bout entre elles ou avec une polyligne, en une seule et même polyligne.
- Largeur: Paramètre la largeur de la polyligne.
- Spline: Lisse la polyligne.
- Retrouver: Remet une polyligne qui a été lissée à l'état de polyligne.

Voir aussi...

Modifier une image
Polyligne
Contours Contours

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

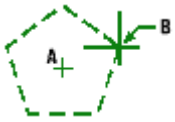
Polygone

Barre d'Outils : Dessin > Polygone

Ligne de commande : POLYGONE

Description :

Dessine des polygones avec un nombre de côtés déterminé.

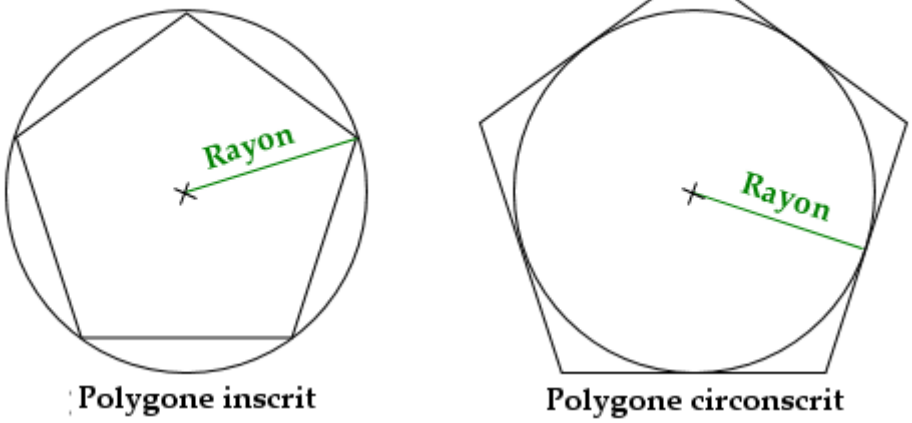


1. Sélectionnez le centre du polygone.
2. Sélectionnez la distance entre le centre et le sommet.

Résultat.

Mode d'emploi:
1. Choisir le nombre de côtés du polygone.
2. Choisir si l'on veut que le cercle soit inscrit ou circonscrit (dans un cercle imaginaire).
3. Indiquez grâce au curseur le centre du polygone à l'écran.
4. Indiquez le rayon du polygone, grâce au curseur ou dans la ligne de commande.

Note: Vous pourrez toujours modifier le polygone dans la boîte de dialogue indiquant ses propriétés (en double-cliquant sur l'objet).



Polygone inscrit

Polygone circonscrit

Voir aussi...

Cercle
Polyligne
Propriétés

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

---

Polyligne

Menu: Dessin > Polyligne

Ligne de commande: *_pline* ou *polyligne*

Barre d'outils: Dessin > Polyligne

Description:

Une polyligne est un objet composé d'une suite de segments ou d'arcs de cercle, dont chacun a pour extrémité l'origine de celui qui le suit.

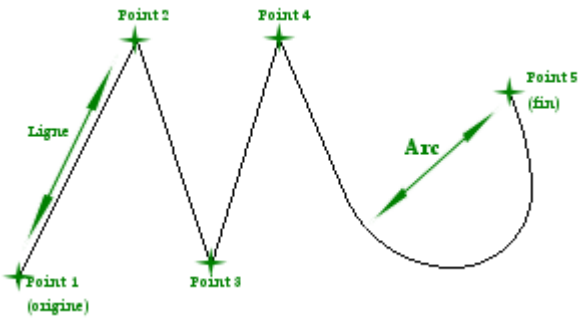
A la différence de lignes mises bout à bout, la polyligne forme, une fois créee, un seul et même objet.

Options:

- Arc: Permet de créer un arc de cercle dans la polyligne.
  Cet arc se construit comme tout arc de cercle (voir Aide)
- Longueur: Rallonge le dernier segment qui a été crée de la longueur que vous indiquez dans la ligne de commandes.

Mode d'emploi:

1. Choisissez le point d'origine de la polyligne, puis l'extrémité de chaque segment (ou choisissez l'une des options).
2. Tapez ECHAP/clic droit pour sortir de la commande.



Voir aussi:

Ligne
Polygone

Modifier une polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

PolyTexte

Menu: Technique > Polyligne texte

Ligne de commande: *polytext*

Barre d'outils: Technique > Polytexte

Description:

L'objet polytext est un objet composé d'une polyligne et de deux textes.

Le premier texte affiche en permanece la surface de la polyligne associée, le deuxième est le titre que vous avez rempli dans la palette des propriétés.

Pour construire un polytexte il suffit d'avoir construit au préalable un polyligne.

Sélectionnez une polyligne :

vous choisissez la polyligne

Position du texte:

Spécifiez un point à l'écran

Spécifiez la hauteur du texte <2.5> :

pécifiez la hauteur du texte

Vous pouvez à tout moment modifier ces paramètres dans la palette des propriétés.

Cey=t objet est sélectionnable comme texte dans la commande Totalisation des textes.

Voir aussi...

Totalisation
Polygone
Polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Prolonger

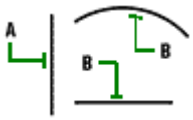
Menu: Modifier > Prolonger

Barre d'outils: Modifier > Prolonger

Ligne de commande:*prolonger*

Description:

Prolonge une ligne, un arc, une polyligne 2D, ou une demi-droite jusqu'à ce qu'il ou elle touche une autre entité. Vous pouvez utiliser les polylignes, arcs, cercles, ellipses, droites, lignes, demi-droites, splines, ou fenêtres flottantes dans l'espace papier comme objets limites. Lorsque vous utilisez une polyligne 2D comme objet limite, les entités sont allongées jusqu'à son axe.

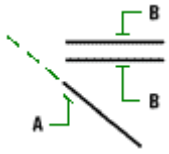


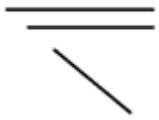
A. Sélectionnez l'entité que vous voulez utiliser comme objet limite.
B. Sélectionnez les entités que vous voulez allonger.

Résultat.

Mode d'emploi:
Pour sélectionner toutes les entités dans le dessin, appuyer sur ENTREE.
ou
1.Sélectionner le ou les entité(s) jusqu'auxquelles vous voulez allonger la seconde entité. Tapez ENTREE. 2.Sélectionnez le ou les entité(s) que vous voulez prolonger.

Prolonger une entité jusqu'à une intersection imaginaire





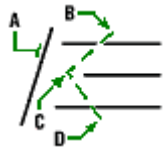
Résultat

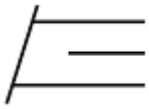
A. Sélectionnez l'entité que vous voulez utiliser comme objet limite.
B. Sélectionnez les entités que vous voulez allonger.

Mode d'emploi:
1. Choisir l'option Côté.
2. Ligne de commande:
Prolongement · PAs de prolongement <Pas de prolongement>
Pour prolonger l'entité même si elle ne croise pas l'objet limite, choisir Prolongement.
Si vous ne voulez pas prolonger l'entité lorsqu'elle ne croise pas l'objet limite, choisir PAS de prolongement.

Prolonger une entité en sélectionnant des points du trajet

Vous pouvez prolonger plusieurs entités jusqu'à une entité en sélectionnant des points de trajet.





Résultat

A. Sélectionnez l'objet limite.
B. Déterminez le premier point du trajet.
C. Déterminez le second point du trajet.
D. Déterminez le dernier point du trajet.

Mode d'emploi:
1. Choisir l'option Trajet.
2. Déterminez le premier point du trajet. Un point de trajet est le point de départ le long des entités que vous voulez prolonger.
3. Déterminez le prochain point du trajet. Vous pouvez continuer de déterminer des points de trajet jusqu'à ce que vous ayez prolongé toutes les entités.
4.Pour sortir du mode trajet, appuyer sur Entrée.

Voir aussi...

Ajuster
Raccord
Chanfrein

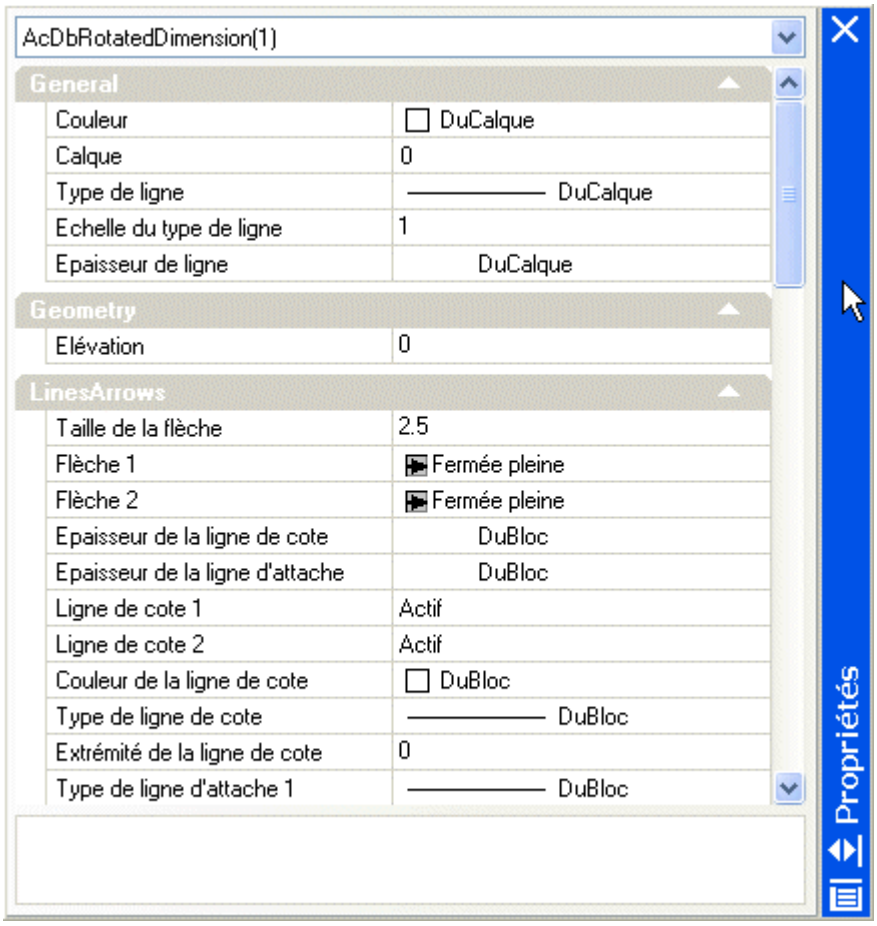
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Propriétés

Menu : Modification > Propriétés

Barre d'Outils : Standard > Propriétés

Affiche la case de dialogue des Propriétés des Entités, dans laquelle vous pouvez modifier les propriétés d'une ou plusieurs entités :



Les propriétés que vous pouvez changer sont les calque, épaisseur, type de ligne, couleur, échelle du type de ligne, et toutes les autres propriétés spécifiques à l'entité sélectionnée.

Voir aussi...

Explorateur

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Publier

Menu: Fichier > Publier

Description:

Permet l'assemblage et l'organisation des différentes feuilles de dessin, afin de les enregistrer sous la forme d'un carnet de feuilles de dessin.

Options:

- Format :

  Permet l'enregistrement d'un carnet de feuilles de dessin aux formats DWF binaire ou DWF Ascii Zippé

- Publier comme:

  Permet de choisir l'adresse d'enregistrement.

- Mot de passe pour le fichier:

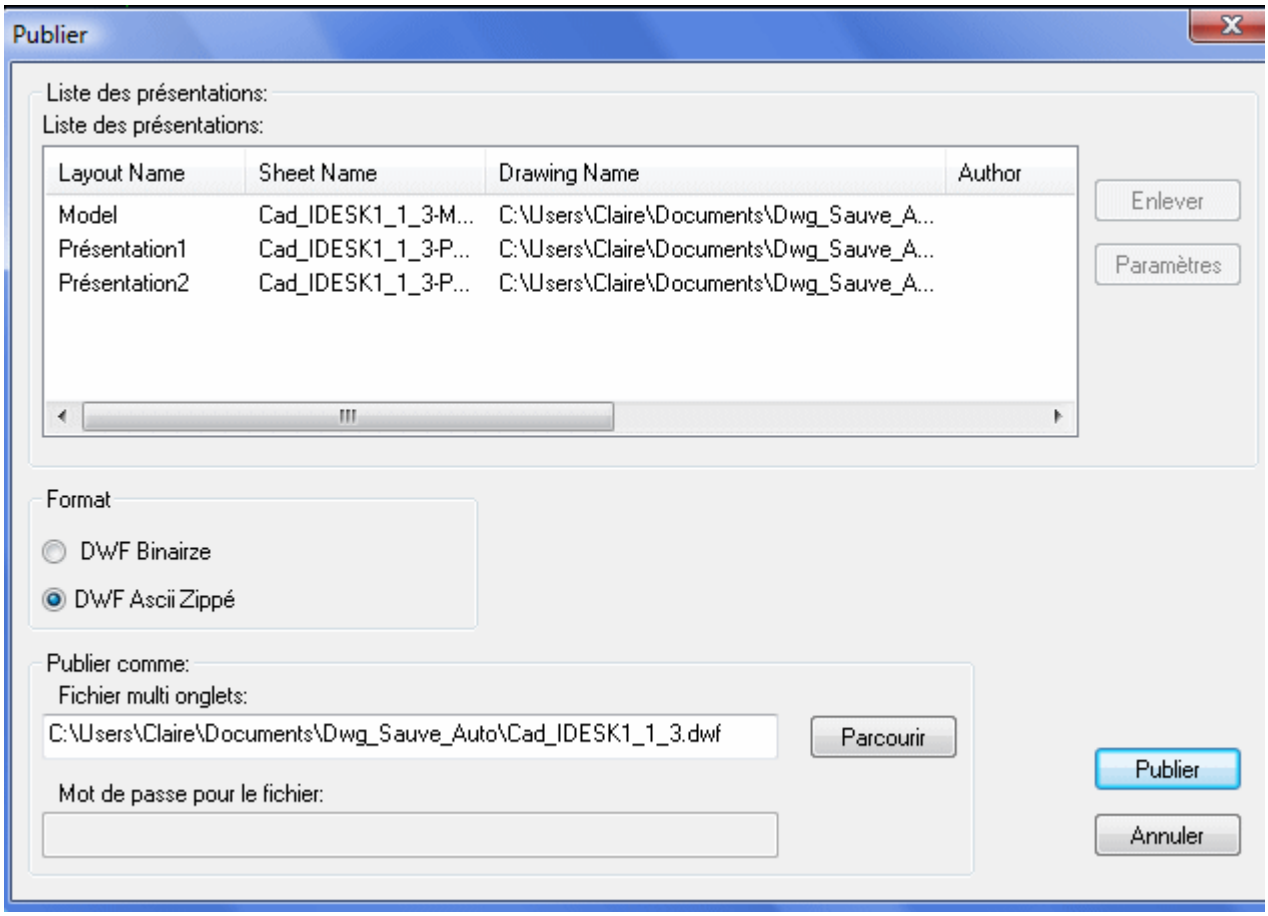
  Permet de contrôler l'accès au carnet grâce à un mot de passe.

- Enlever:

  La feuille de dessin séléctionnée est supprimée du carnet.

- Paramètres:

  Permet de fournir des informations complémentaires concernant le carnet(sujet, auteur, commentaires, aperçu du carnet...).



Voir aussi...

Enregistrer sous...
Exporter en DWF
Convertisseur

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Purger

Menu : Fichier > Purger

Ligne de commande : *purger*

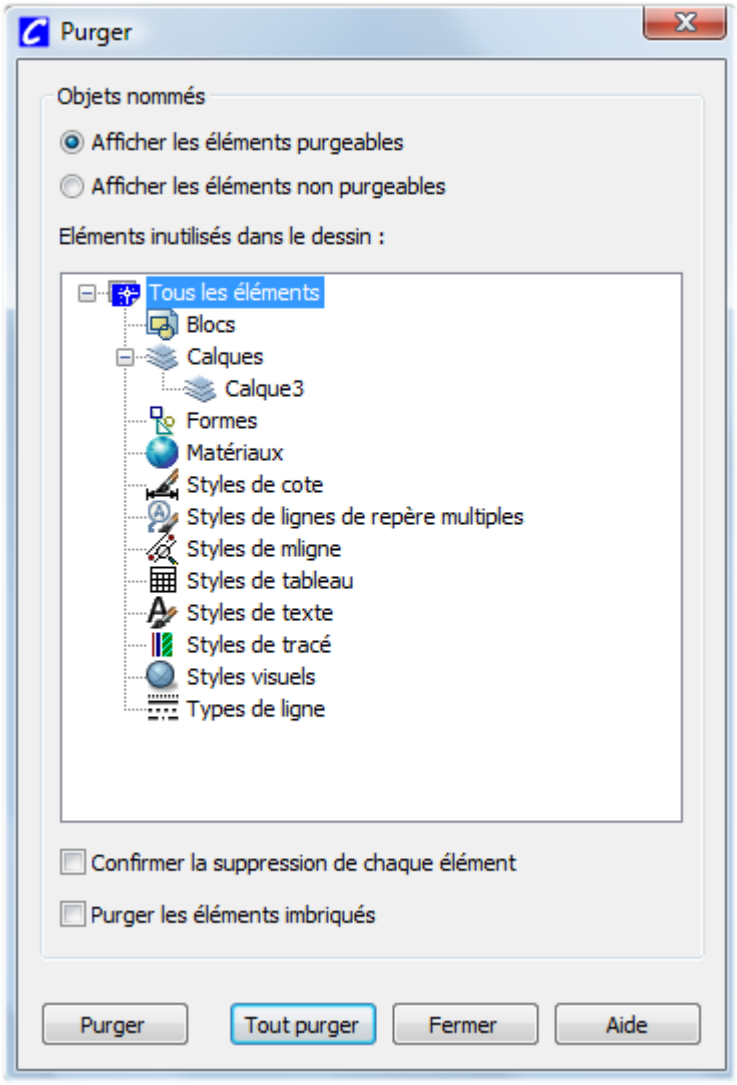
Description :

Cette commande permet de purger (supprimer) du dessin les éléments qui ne sont pas utilisés. Il peut s'agir de références de blocs, calques, styles de texte, styles de cotes ...

La case de dialogue est la suivante :

Afficher les éléments purgeables/non purgeables

Vous permet de choisir si vous souhaitez afficher dans la case de dialogue les éléments non utilisés de votre dessin (donc purgeables) ou ceux qui sont utilisés (donc non purgeables).



Eléments utilisés/inutilisés dans le dessin

Affiche les éléments demandés, par catégories.
Lorsqu'un type d'éléments contient des éléments purgeables, un plus s'affiche à sa gauche : en cliquant dessus, vous déroulez la liste des éléments purgeables de cette catégorie.
Sélectionnez un élément et cliquez sur Purger pour le supprimer de votre dessin.

Confirmer la suppression de chaque élément

Cochez cette case si vous souhaitez qu'une confirmation vous soit demandée à chaque suppression.

Purger les éléments imbriqués

Cochez cette case si vous souhaitez que les sous-éléments soient supprimés en même temps que leurs éléments parents.

Tout purger

Utilisez ce bouton si vous souhaitez supprimer tous les éléments purgeables de votre dessin.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Pyramide

Menu: Modélisation > Pyramide

Ligne de commande: *pyramide* ou *_pyramid*

Barre d'outils: Modélisation > Pyramide

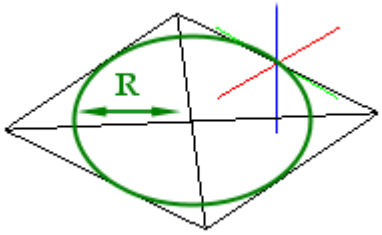
Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'pyramide'.

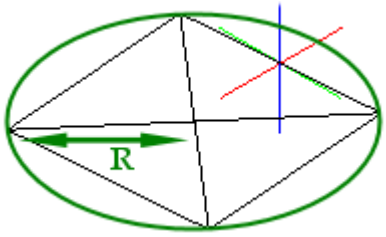
Mode d'emploi:

1. Créez le parallélépipède qui va servir de socle à la pyramide:

- *En choisissant son centre et son rayon (par défaut).*
  a. Indiquez le centre du parallèlépipède
  b. Indiquez le rayon du parallèlépipède :
  - Rayon inscrit (option Inscrit)

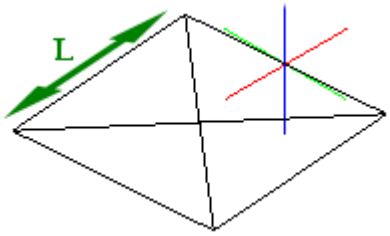


- Rayon circonscrit (option circonscrit)



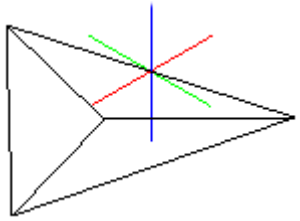
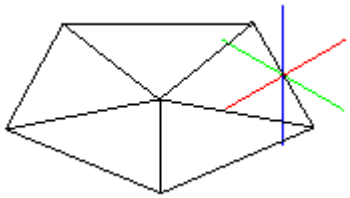
- *En indiquant la longueur des arêtes (option arête).*

  a. Spécifiez le premier point de l'arête
  b. Spécifiez l'extrémité de l'arête



- *<u>En indiquant le nombre de côtés (option côtés)</u>.*

  a. Indiquez dans la ligne de commandes le nombre de côtés souhaité.
  b. Construisez la base en utilisant l'une des options ci-dessus.

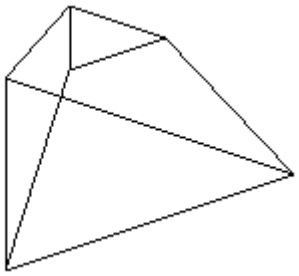



2. Indiquez la hauteur de la pyramide:

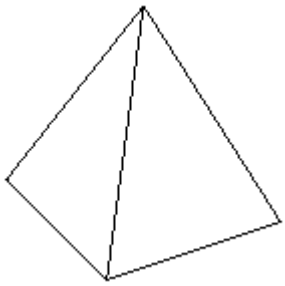
- *Dans la ligne de commandes, à l'écran ou utilisez l'une des options.*

- *<u>Option '2points'</u>:*
  Vous pourrez dessiner un segment dont la longueur sera égale à la hauteur de la pyramide.

- *<u>Option 'rayon supérieur'</u>:*
  Cette option vous permet de créer une pyramide tronquée.
  a. Indiquez le rayon du parallèlépipède qui sera au sommet de la pyramide.
  b. Indiquez la hauteur de la pyramide en utilisant l'une des options ci-dessus.



3. Vous obtenez le solide 'pyramide':



Voir aussi...

Biseau

Boîte

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Quitter

Menu: Fichier > Quitter

Barre d'outils: Standard > Quitter

Ligne de commande: *quitter*

Description:

Cette commande permet de fermer le logiciel.

Avant la fermeture définitive du logiciel, il vous sera demandé si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées au dessin en cours.

Si vous choisissez oui:
- si vous avez déjà enregistré le dessin concerné, l'enregistrement se fera au même emplacement
- si vous n'avez pas encore enregistré le dessin, la fenêtre d'enregistrement s'ouvrira.

Si vous choisissez non:
Les modifications apportées au dessin depuis le dernier enregistrement que vous avez fait seront définitivement supprimées.
Si vous n'avez jamais enregistré le dessin, il sera donc perdu définitivement.

Si vous choisissez annuler: Vous serez redirigé vers l'espace objet du dessin, qui ne se fermera pas.

Voir aussi...

Enregistrer sous...
Ouvrir
Nouveau

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Raccord

Barre d'outils: Modifier > Raccord

Menu: Modifier >Raccord

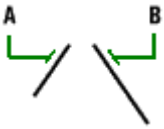
Ligne de commande: RACCORD

Crée un raccord, ou un coin arrondi à l'intersection de deux lignes, demi-droites, ou droites.

Si les entités que vous voulez raccorder ne se croisent pas, celles-ci sont raccourcies ou prolongées jusqu'à ce qu'elles puissent être raccordées.

Les entités sélectionnées (A et B) sont raccourcies pour permettre le raccord à leur intersection.

Résultat.



Les entités sélectionnées (A et B) sont prolongées jusqu'à une intersection projetée, qui est alors raccordée.

Résultat.

Si toutes les entités ont le même calque, le raccord est dessiné sur ce calque. Si les entités dont l'intersection formera le raccord possèdent deux calques différents, le raccord est dessiné sur le calque courant.

Créer un raccord simple

Mode d'emploi:

1. Sélectionnez la première des deux entités dont l'intersection sera raccordée.

2. Sélectionnez la seconde entité

A. Sélectionner la première entité du raccord.
B. Sélectionner la seconde entité du raccord.

Résultat.

Changer les paramètres de raccord

Choisir Format. La case de dialogue des Paramètres du Dessin apparaît avec la Table de Modification d'Entités sélectionnée et les paramètres courants de Chanfrein / Raccord affichés.

Apportez les changements que vous désirez, puis cliquez sur OK pour sortir de la case de dialogue et retourner à votre dessin.

Changer la taille du raccord

Vous pouvez changer le rayon de l'arc formant le raccord, ce qui a un effet sur la distance par laquelle chaque entité a été raccourcie ou prolongée.

Taper R ou choisir Paramètres de Raccord, puis déterminer le nouveau rayon.

Voir aussi...

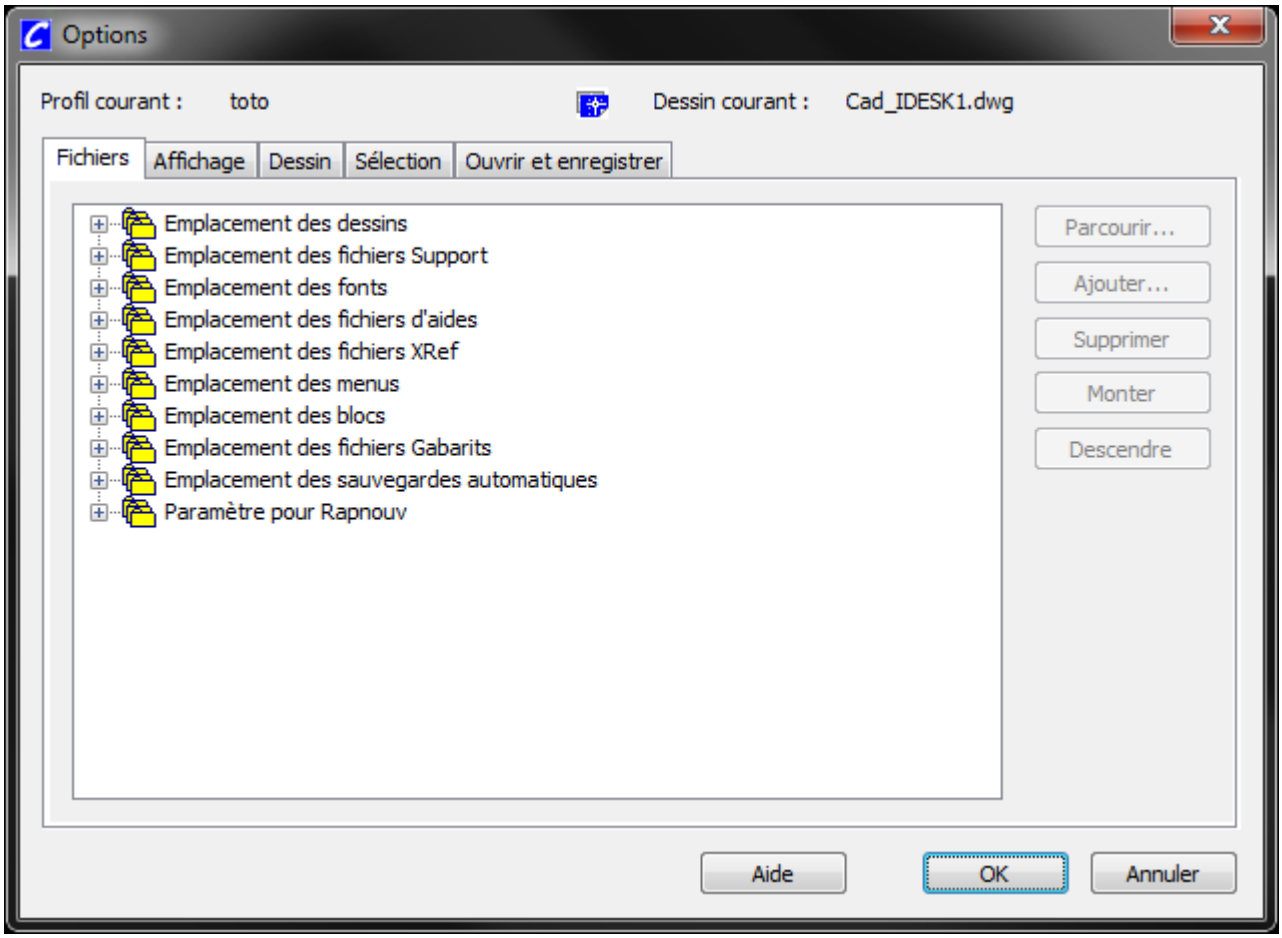
Chanfrein
Prolonger
Ajuster

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Nouveau Dessin

Barre d'outils: Standard

Démarre un nouveau dessin à partir du gabarit par défaut défini dans les options



.

Voir aussi

Ouvrir
Nouveau

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Grouper/dégrouper

Barre d'outils : Modification > Grouper / Dégrouper

Menu : Modification >Grouper / Dégrouper

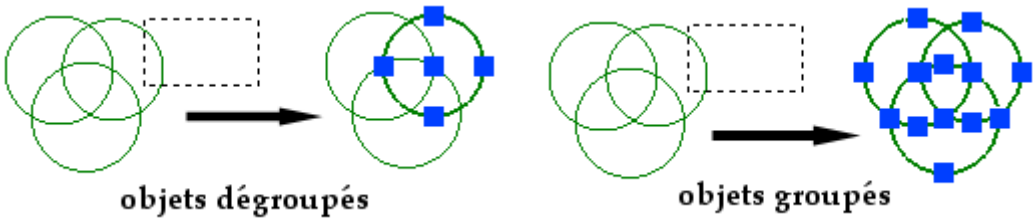
Ligne de commande : *rgroupe* / *rdgroupe*

Raccourci : Menu déroulant du clic droit lors d'une sélection.

Description :

La commande grouper permet de créer des groupes de sélection : lorsque des objets sont groupés, la sélection de l'un d'entre eux les sélectionne tous. La commande dégrouper annule l'effet de la commande grouper. Les objets redeviennent sélectionnables individuellement.

Mode d'emploi:
1. Sélectionnez les objets à grouper / le groupe d'objets à dégrouper.
2. Tapez sur Enter.



Voir aussi...

Sélection

Créer un bloc

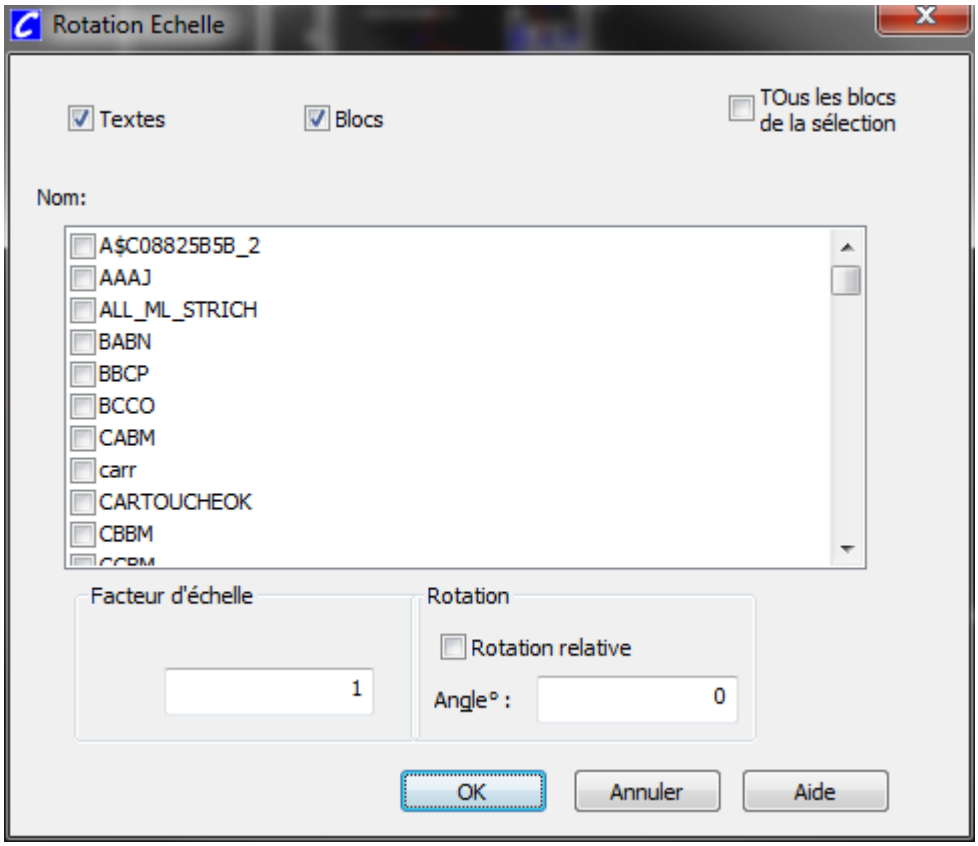
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Rotation / Echelle multiple

Menu : Technique > Rotation / Echelle multiple

Ligne de commande : *REbloc*

Affiche une case de dialogue pour faire tourner ou mettre à l'echelle des textes ou des blocs.
Chaque action est appliquée sur chaque objet en prenant son point d'insertion comme base .



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

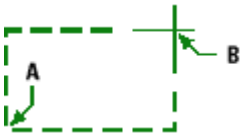
Rectangle

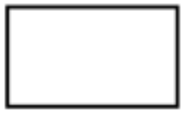
Menu : Dessin > Rectangle

Barre d'Outils : Dessin > Rectangle

Ligne de commande : *rectang*

Dessine un rectangle. Un rectangle est une entité polyligne.





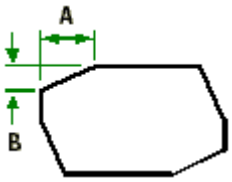
Résultat.

A. Sélectionnez le premier coin du rectangle.
B. Sélectionnez le coin opposé du rectangle.

Options :

1. Pour commencer à dessiner un rectangle en utilisant la méthode par défaut, sélectionnez le premier coin.
2. Pour dessiner un rectangle aux coins chanfreinés, choisir Chanfrein.
3. Pour déterminer l'élévation du rectangle, choisir Elevation.
4. Pour dessiner un rectangle aux coins raccordés, choisir Raccord.
5. Pour déterminer la hauteur de la ligne, choisir Hauteur.
6. Pour déterminer la largeur de la ligne, choisir Largeur.

Dessiner un rectangle aux coins chanfreinés



A. Déterminez la première distance de chanfrein.

B. Déterminez la seconde distance de chanfrein.

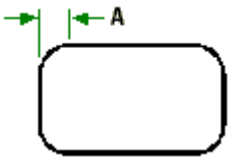
Mode d'emploi:
Choisir Chanfrein.
- Distance du premier chanfrein pour les rectangles : Entrer la première distance de chanfrein ou sélectionner le premier point pour déterminer la distance.
- Second point : Sélectionner le second point pour la distance de chanfrein.
- Seconde distance de chanfrein pour les rectangles <0.5> : Pour déterminer la distance, entrer la seconde distance de chanfrein ou sélectionner le premier point.
- Second point : Sélectionner le second point pour la distance de chanfrein.

NOTE Les distances que vous déterminez pour la première et la seconde distance de chanfrein sont sauvegardées. Pour dessiner des rectangles sans chanfreiner les coins, donner à ces variables la valeur zéro.

Déterminer l'élévation du rectangle

Elévation à utiliser pour tous les rectangles : Entrez l'élévation.

Dessiner un rectangle aux coins raccordés



A. Déterminer la distance du raccord.

Choisir Raccord.

Distance du raccord pour tous les rectangles : Entrez la distance de raccord.

NOTE La distance de raccord que vous déterminez est utilisée pour tous les rectangles dessinés ultérieurement. Pour changer la distance de raccord, choisir Raccord et entrer une nouvelle valeur.

Déterminer la hauteur des lignes

Choisir Hauteur.

Hauteur pour les rectangles : Pour accepter le paramètre par défaut de hauteur des lignes,

appuyer sur Entrée ou entrer une nouvelle valeur.

NOTE La hauteur de ligne que vous déterminez est utilisée pour tous les rectangles dessinés ultérieurement. Pour changer la hauteur de ligne, choisir Hauteur et entrer une nouvelle valeur.

Déterminer la largeur des lignes

Choisir Largeur.

Largeur pour les rectangles : Pour accepter le paramètre par défaut de largeur des lignes, appuyer sur Entrée ou entrer une nouvelle valeur.

NOTE La largeur de ligne que vous déterminez est utilisée pour tous les rectangles dessinés ultérieurement. Pour changer la largeur de ligne, choisir Largeur et entrer une nouvelle valeur.

Voir aussi...

Polygone
Cercle
Polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Gestionnaire de récupération du dessin

Menu : Fichier > Gestionnaire de récupération du dessin

Ligne de commande : *recupdessin*

Description :

Cette commande est utile dans deux situations :

Arrêt involontaire

Lorsque le programme CadIdesk a été arrêté involontairement (bug, coupure de courant ...) : dans ce cas, la case de dialogue s'affiche automatiquement à l'ouverture de CadIdesk.

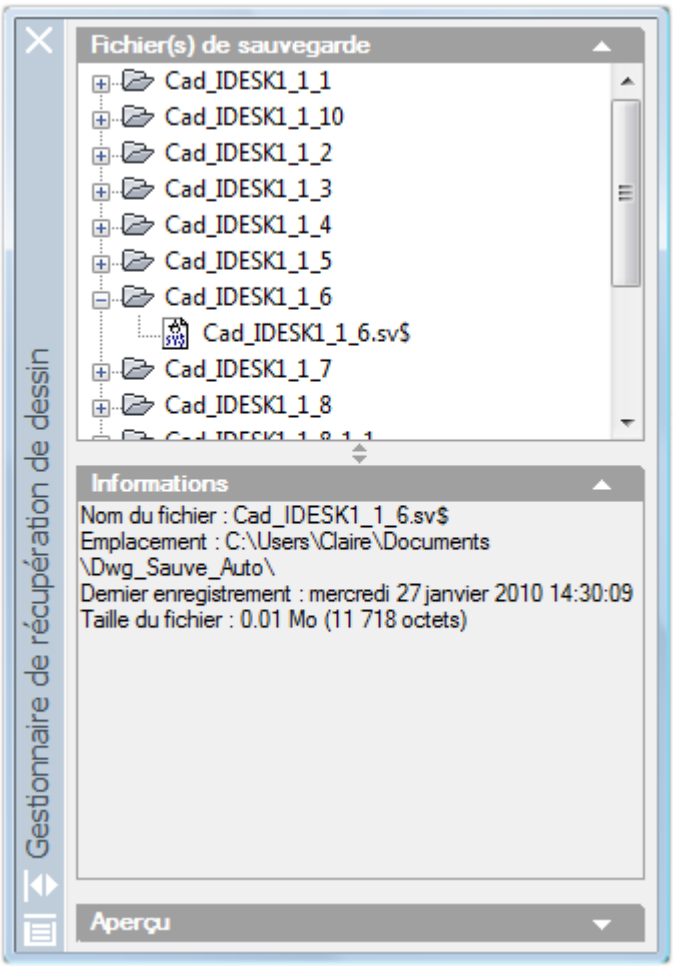
Besoin d'anciennes sauvegardes

Lorsque vous avez besoin d'accéder aux diverses sauvegardes de votre dessin en cours : dans ce cas, vous lancez la commande pour que s'ouvre la case de dialogue de récupération.

La case de dialogue de récupération est la suivante

Elle donne accès à différents types de fichiers de sauvegardes:

- Fichiers .bak :
  Lorsque vous créez un dessin et que vous l'enregistrez pour la première fois en DWG, le fichier nomdudessin.dwg est crée à l'emplacement que vous avez



choisi.

A chaque fois que vous faites une sauvegarde rapide, le fichier dans l'état dans lequel il était avant cette sauvegarde est conservé automatiquement par CadIdesk au même endroit que nomdudessin.dwg, mais il est nommé nomdudessin.bak et remplace le fichier nomdudessin.bak le précédant.

- Fichiers .sv$:
  CadIdesk effectue des sauvegardes automatiques de vos documents à des intervalles de temps réguliers, dans un dossier spécifique nommé DWG_Sauv_Auto et placé par défaut dans vos documents. Ces fichiers seront nommés nomdudessin.sv$.

  Ces deux types de fichiers (BAK et sv$) peuvent être récupérés très simplement afin d'être lus par CadIdesk : il suffit de changer leur nom de mondessin.bak ou mondessin.sv$ en mondessin.dwg.

  Vous pouvez changer l'emplacement des fichiers de sauvegardes automatiques dans les options générales CadIdesk.

Voir aussi...

Options

Enregistrer sous

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Récupérer un dessin

Menu : Fichier > Récupérer...

Ligne de commande: *recuperer*.

Cette fonction répare un dessin endommagé.

Dans la boîte de dialogue, entrez le nom du fichier dessin ou sélectionnez le fichier dessin endommagé. CadiDesk lance la procédure de récupération et affiche les résultats dans une case de dialogue.

Voir aussi...

Ouvrir un dessin
Nouveau dessin

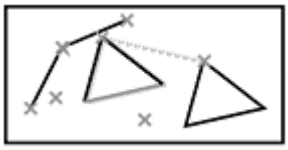
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Redessiner

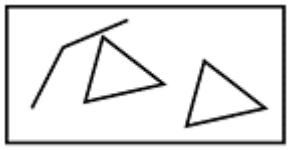
Menu : Affichage > Redessiner

Ligne de commande : *redess*

Actualise l'affichage, supprimant les marques temporaires et les défauts d'affichage (pixels parasites) laissés par les commandes d'édition.



Avant



Après

Voir aussi:

Régénérer
Tout régénérer

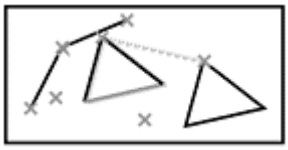
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Régénérer

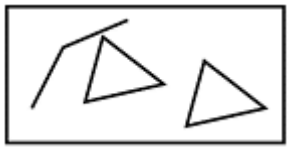
Menu : Affichage > Régénérer

Ligne de commande : *regen*

Régénère ou reproduit les fenêtres courantes et recalcule les coordonnées écran de toutes les entités.



Avant



Après

Voir aussi...

Tout régénérer

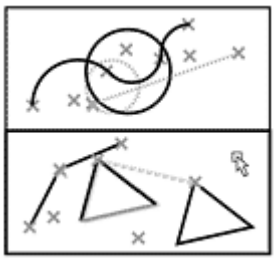
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Régénérer Toutt>

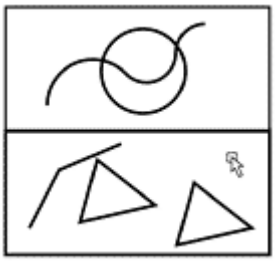
Menu : Affichage > Régénérer tout

Ligne de commande : REGNTOUT

Regénère ou reproduit les fenêtres courantes et recalcule les coordonnées écran de toutes les entités.



Avant



Après

Voir aussi:

Régénérer

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Menu : Dessin > Region

Barre d'Outils : Dessin > Polygone

Ligne de commande :region

Description :

Les régions sont des zones 2d créées à partir de formes fermées. Les polylignes, lignes et courbes fermées sont autorisées. Les courbes comprennent les arcs circulaires, les cercles, les arcs elliptiques, les ellipses et les splines.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

---

Vue en plan SCU

Menu: Affichage > Vue en plan SCU

Description:

Vous avez la possibilité de choisir différentes vues pour votre dessin:

SCU courant

La vue de votre dessin est plongeante en suivant l'axe des Z du SCU et l'axe des X du SCU est aligné sur le bas de l'écran

SCU général

La vue de votre dessin est plongeante en suivant l'axe des Z du SCG et l'axe des X du SCG est aligné sur le bas de l'écran

Voir aussi...

Sauve/ Restaure vues.
Vues existantes
Orbite 3D

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Reprise

Ligne de commande : *_oops* ou *reprise*

Restaure les entités enlevées par les commandes Effacer ou Supprimer.
De plus, REPRISE redessine des entités qui s'effacent lorsque vous créez des blocs.

>Voir aussi...

Effacer

<

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Réseau

Menu: Modifier > Réseau

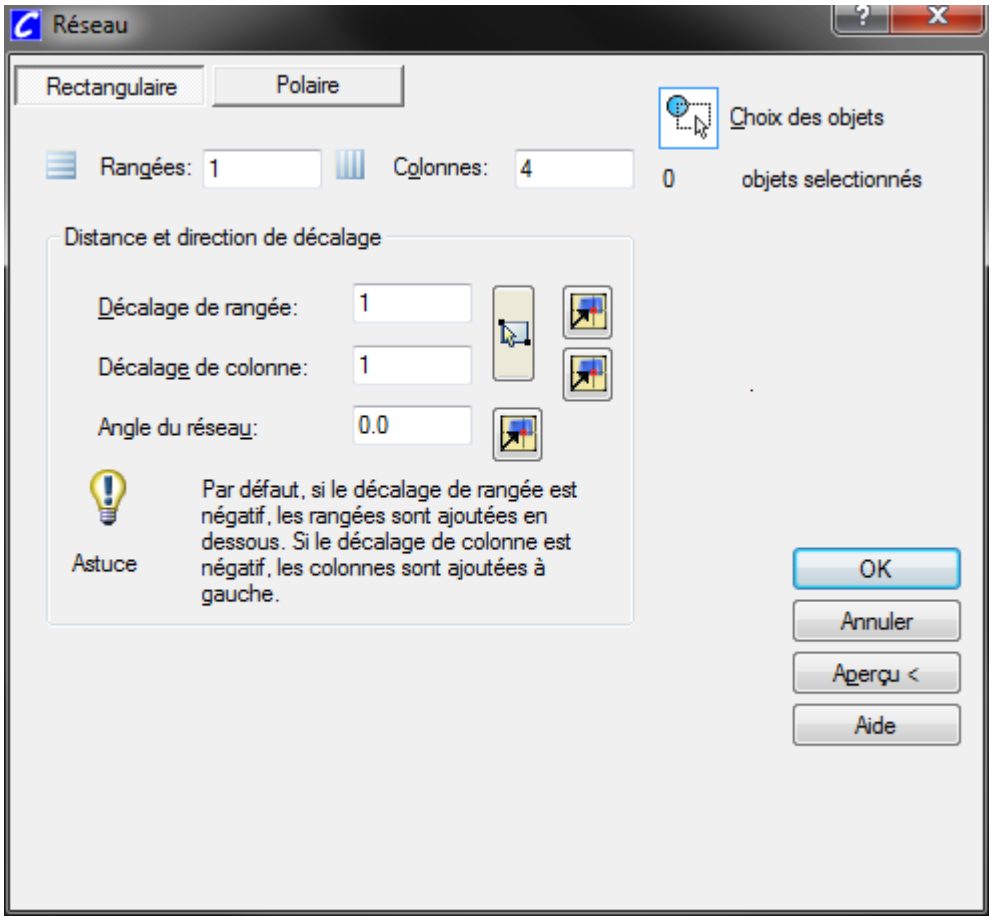
Barre d'outils: Modifier > Réseau

Ligne de commande: *reseau*

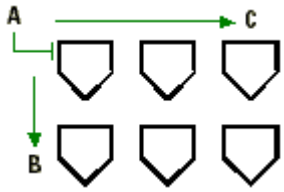
Crée plusieurs copies d'entités dans un des deux motifs symétriques: rectangulaire (rangées et colonnes) ou polaire (circulaire). Les entités sont mises en réseau dans un espace en deux dimensions.
Un réseau polaire copie les entités dans une circonférence autour d'un centre que vous déterminez; les entités peuvent pivoter (toutes face vers le centre) ou non.

Mode d'emploi:
1. Sélectionnez les entités que vous voulez mettre en réseau, puis faites un clique-droit de souris ou tapez Entrée. 2. Ligne de commande: Type de réseau: Polaire · <Rectangulaire> - Pour créer un réseau rectangulaire, cliquez sur rectangulaire.
- Pour créer un réseau polaire, choisir Polaire.

Créer un réseau rectangulaire:



Les entités sont mises en réseau dans une forme rectangulaire dans la direction positive des axes X et Y.
Pour ranger les entités dans une direction négative, entrer une valeur négative pour le nombre de lignes et de colonnes.
Un réseau rectangulaire doit avoir au moins deux rangées ou deux colonnes.

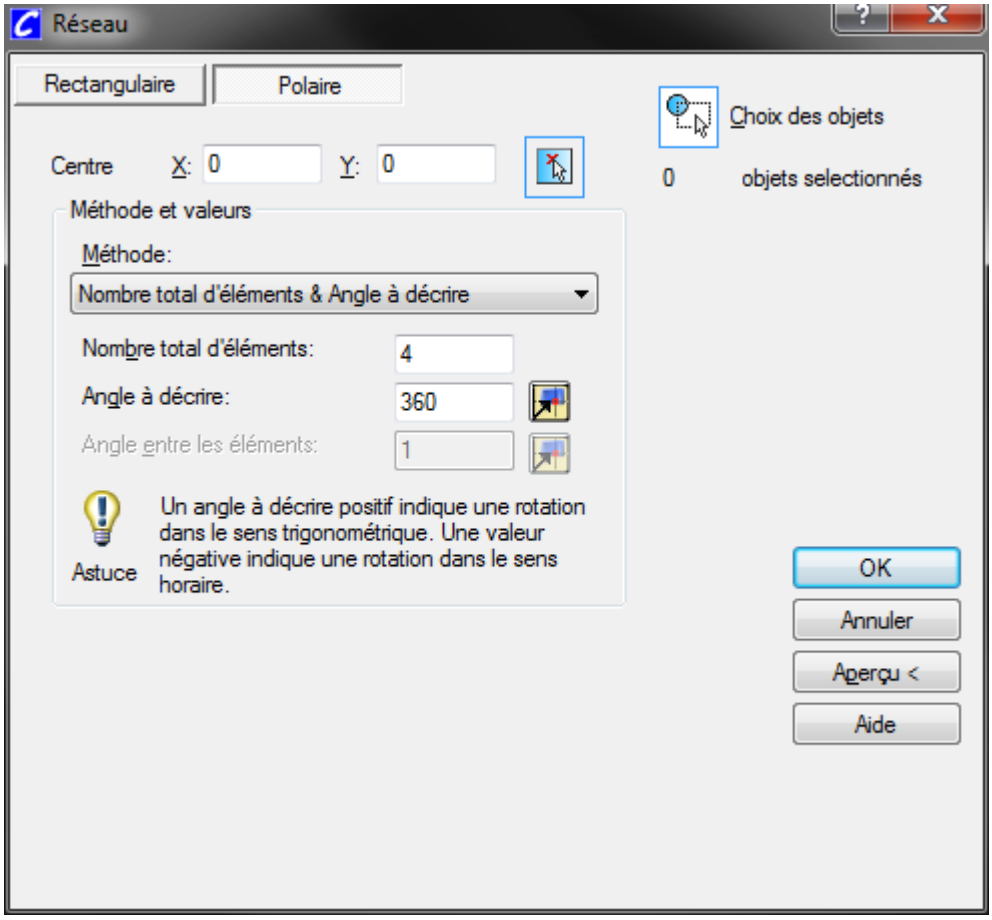


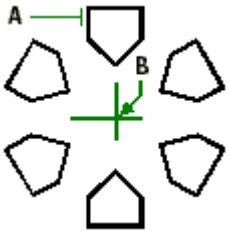
A. Sélectionnez l'entité que vous désirez mettre en réseau.
B. Déterminez le nombre de rangées dans le réseau rectangulaire.
C. Déterminez le nombre de colonnes dans le réseau rectangulaire.

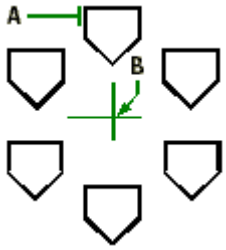
Mode d'emploi:
1. Entrez le nombre de rangées souhaité dans le réseau.
2. Entrez le nombre de colonnes souhaité dans le réseau.
3. Ligne de commande: Distance entre rangées, ou rectangle
Entrez la longueur d'espace que vous voulez entre chaque rangée dans le réseau
Ou
Pointez deux points sur l'écran représentant les distances verticale et horizontale entre les

rangées et colonnes. 4/ Ligne de commande: Distance entre les colonnes
Entrez la longueur d'espace que vous voulez entre chaque colonne dans le réseau.

Créer un réseau polaire







A. Sélectionnez l'entité que vous désirez mettre en réseau.
B. Déterminez le centre du réseau. Le graphique sur la gauche montre les entités mises en rotation autour du réseau.

Mode d'emploi:
1. Déterminez le point autour duquel vous voulez que les entités soient mises en réseau.
2. Ligne de commande: Déterminez l'angle entre les objets · <Nombre d'objets à mettre en réseau>:

- Pour déterminer le nombre d'objets que vous voulez mettre en réseau, entrez un nombre.
3. Ligne de commande: Angle entre les objets
Entrez la valeur souhaitée de l'angle entre les objets mis en réseau.

Voir aussi...

Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Rétablir

Menu : Edition > Rétablir

Barre d'Outils : Standard > Rétablir

Ligne de commande : *_redo* ou *retablir*

Raccourci : Ctrl+Y

Renverse la commande ANNULER. Vous devez utiliser la commande ANNULER avant d'utiliser la commande RETABLIR.

Voir aussi...

Annuler

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Révolution

Menu: Dessin > Modélisation > Révolution

Ligne de commande: *revolution*

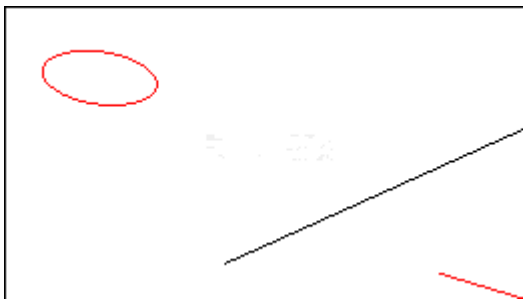
Barre d'outils: Modélisation > Revolution

Description:

Cette commande fait subir une révolution à un objet, d'un angle défini par l'utilisateur.
Si l'objet est ouvert, l'objet crée par la révolution sera une surface.
Si l'objet est fermé, l'objet crée sera un solide 3D.

Mode d'emploi:

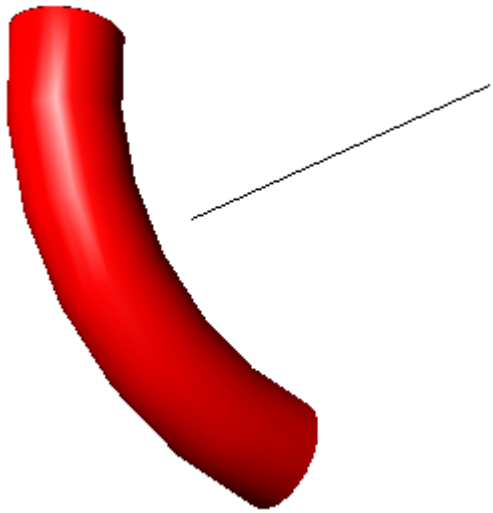
1. Sélectionnez le ou les objet(s) auxquels vous souhaitez faire subir une révolution, puis tapez ENTER.



2. Définissez à l'écran, par le point de départ et le point final, l'axe autour duquel sera effectuée la révolution.

3. Indiquez dans la ligne de commandes l'angle de rotation.

4. Vous obtenez l'objet final:
(Ici avec un angle de 90 degrés).



Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Rotation

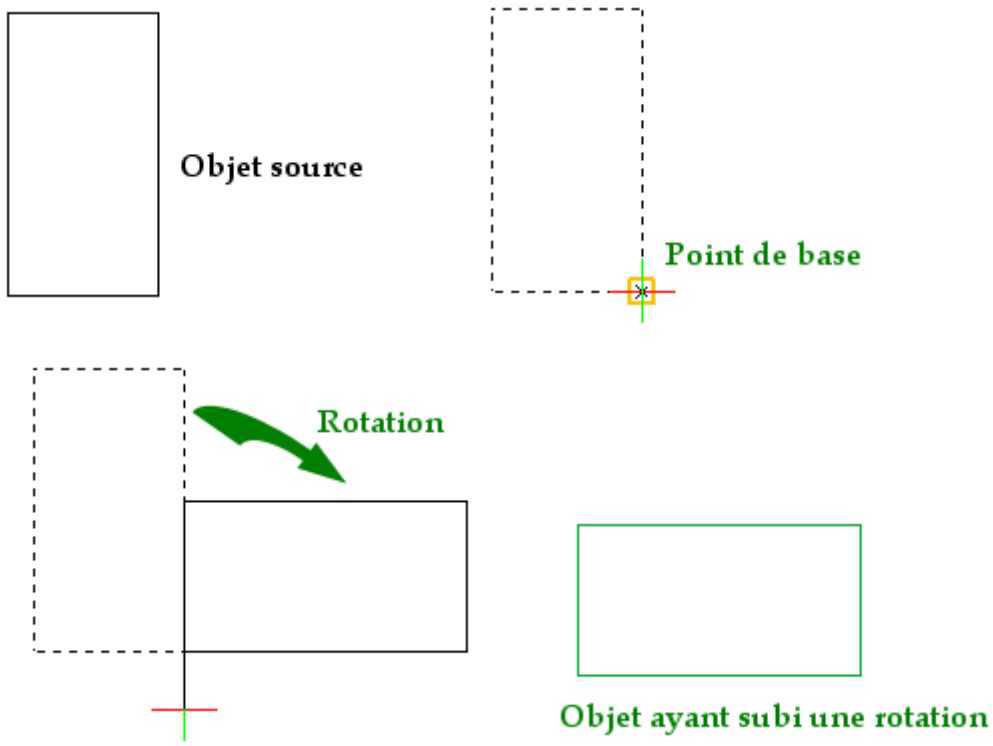
Menu: Modification > Rotation

Ligne de commande: *rotation*

Barre d'outils: Modification > rotation

Description:

Permet de faire subir à un ou plusieurs objets une rotation d'un angle que vous déterminerez.



Spécifiez le point de base :

Spécifiez un point à l'écran

Spécifiez l'angle de rotation ou [Copier/Référence] <0>:

Angle de rotation

Détermine de combien de degrés un objet pivote autour du point de base.L'axe de rotation est l'axe des Z du SCU

Copier

Spécifiez l'angle de rotation ou [Référence] < < Taper Entrer ou Echapp pour arreter > >:

Crée autant de copes que vous le désirez autour du poinr de base.

Référence

Fait pivoter les objets de l'angle voulu à partir d'un angle spécifié .

Spécifiez l'angle de Référence :

Spécifiez le nouvel angle ou [Points]

Spécifiez le nouvel angle à ajouter à l'angle précédent.

Voir aussi...

Deplacer
Copier

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Enregistrer sous

Barre d'Outils: Standard > Enregistrer sous...

Menu: Fichier > Enregistrer sous

Ligne de commande: _*saveas* ou *sauvenom*

Raccourci: Ctrl+S

Affiche la case de dialogue Enregistrer le dessin sous de façon à sauvegarder le dessin courant.
Vous pouvez sauvegarder le dessin avec son nom, ou vous pouvez le renommer et le sauvegarder sous un nom différent.

Voir aussi...

Enregistrer

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Enregistrer

Menu : Fichier > Enregistrer

Barre d'Outils :Standard > Enregistrer

Ligne de commande : *_qsave* ou *sauverap*

Raccourci : Ctrl+S

Inscrit le dessin actif dans votre disque dur. Si vous n'avez pas encore sauvegardé le dessin, la case de dialogue Enregistrer sous apparaît de façon à nommer le dessin avant de le sauvegarder.

Voir aussi...

Enregistrer sous...
Quitter
Ouvrir

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Nouveau SCU

Ligne de commandes: *scu* ou *_ucs*

Description:

Cette commande vous permet de changer de SCU courant de diverses façons, afin que le dessin soit le plus facile possible :

- SCU général
- SCU précédent
- SCU objet
- SCU vue
- SCU origine
- SCU axe Z
- SCU 3-points
- Rotation d'axe X
- Rotation d'axe Y
- Rotation d'axe Z

Options:

- SCU général:
  Menu: Outils > Nouveau SCU > général
  Barre d'outils: SCU > général
  Le SCU se confond avec le Système de Coordonnées Général (SCG), c'est-à-dire le système de coordonnées initial de CadIdesk, à partir duquel tous les SCU sont crées.

- SCU précédent:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > précédent
  Barre d'outils: SCU > précédent
  Vous retournez au SCU précédent celui que vous utilisez actuellement.

- SCU face:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > face
  Barre d'outils: SCU > face
  Le SCU est défini en fonction de l'une des faces d'un objet en 3 dimensions: les axes X et Y du SCU se confondent avec ceux de la face en question.

- SCU objet:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > objet

  Barre d'outils: SCU > objet
  Le SCU est défini en fonction d'un objet que vous lui indiquez : les axes X et Y du SCU se confondent avec ceux de l'objet en question.

- SCU vue:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > vue

  Barre d'outils: SCU > vue
  Le SCU est défini en fonction de la vue courante.

- SCU origine:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > origine

  Barre d'outils: SCU > origine
  Les axes de votre SCU gardent leur position en cours, mais son origine va se confondre avec celle du Système de Coordonnées Général.

- SCU axe Z:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > Axe Z

  Barre d'outils: SCU > Axe Z
  Les axes de votre SCU gardent leur position en cours, mais il subit une élévation (changement de hauteur sur l'axe des Z).

- SCU 3-points:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > 3 points

  Barre d'outils: SCU > 3 points
  Vous indiquez trois points à l'écran, qui déterminent votre SCU.

- Rotation d'axe X:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > Rotation d'axe X

  Barre d'outils: SCU > Rotation d'axe X
  Votre SCU subit une rotation autour de l'axe des X.

- Rotation d'axe Y:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > Rotation d'axe Y

  Barre d'outils: SCU > Rotation d'axe Y
  Votre SCU subit une rotation autour de l'axe des Y.

- Rotation d'axe Z:

  Menu: Outils > Nouveau SCU > Rotation d'axe Z

  Barre d'outils: SCU > Rotation d'axe Z

  Votre SCU subit une rotation autour de l'axe des Z.

Voir aussi...

Vue en plan SCU
Vues existantes
Sauve/Restaure Vues

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Découper

Menu: Modélisation > Découper

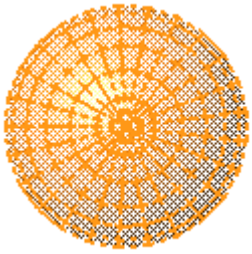
Ligne de commande: *_slice* ou *section*

Description:

Cette commande permet de diviser des objets existantes ou de découper une partie de ces objets selon des plans déterminés.

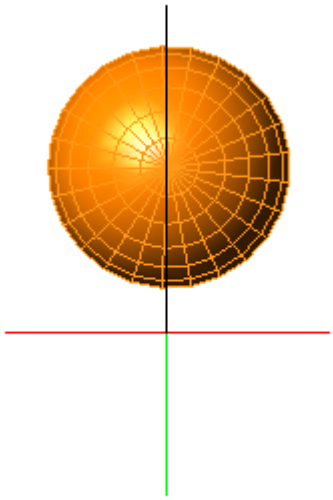
Mode d'emploi:

1. Sélectionnez le ou les objet(s) que vous souhaitez découper (ici une sphère), puis tapez ENTER.



2. Indiquez le plan de section (que suivra la découpe).

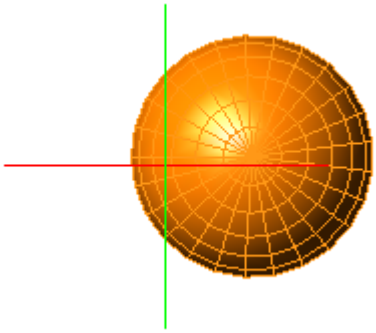
- *Par deux points(par défault).*
  Dans ce cas, vous indiquez deux points de l'axe par lequel passe votre découpe, le plan étant aligné à la vue utilisateur.



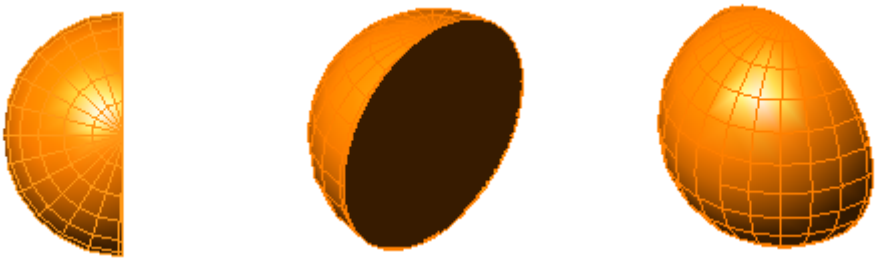
- *<u>Suivant un objet 2D</u> (Option Objet planaire)*
  Le plan de découpe est celui d'un objet 2D (cercle, ellipse, arc etc...).
  Sélectionnez l'objet 2D concerné et tapez sur Enter.
  Exemple avec un cercle:

- *<u>Par trois points</u> (Option 3points)*
  Le plan de découpe est celui que vous définissez en indiquant 3 points, à l'écran ou via la ligne de commandes.

  3. Indiquez à l'écran quel côté de votre objet vous souhaitez conserver après la découpe (en cliquant de son côté su plan).
  <u>OU</u> choisissez l'Option 'Garder les deux côtés', afin que l'objet soit simplement séparé en deux objets distincts.



4. Vous obtenez votre objet découpé.



Voir aussi...

Union

Soustraction

Intersection

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Sélection

Si vous souhaitez sélectionner tout le dessin :

Menu : Edition > Tout Sélectionner

Raccourci : Ctrl+A

Affiche les poignées de toutes les entités du dessin

Si vous souhaitez sélectionner une ou plusieurs entités du dessin :

Cliquez successivement sur les entités que vous souhaitez sélectionner.

Ou pour une selection rapide, il existe les solutions de la fenêtre et de la capture :

- Fenêtre: Lorsque vous indiquez les coins d'un rectangle de gauche à droite vous sélectionnez les objets entièrement contenus dans cette fenêtre.
- Capture: Lorsque vous indiquez les coins d'un rectangle de droite à gauche (contour en pointillés) vous sélectionnez les objets intégralement ou partiellement présents à l'intérieur de cette capture.

ASTUCES : Pour tout déselectionner, il suffit d'appuyer sur la touche "Echap" ou "Esc".

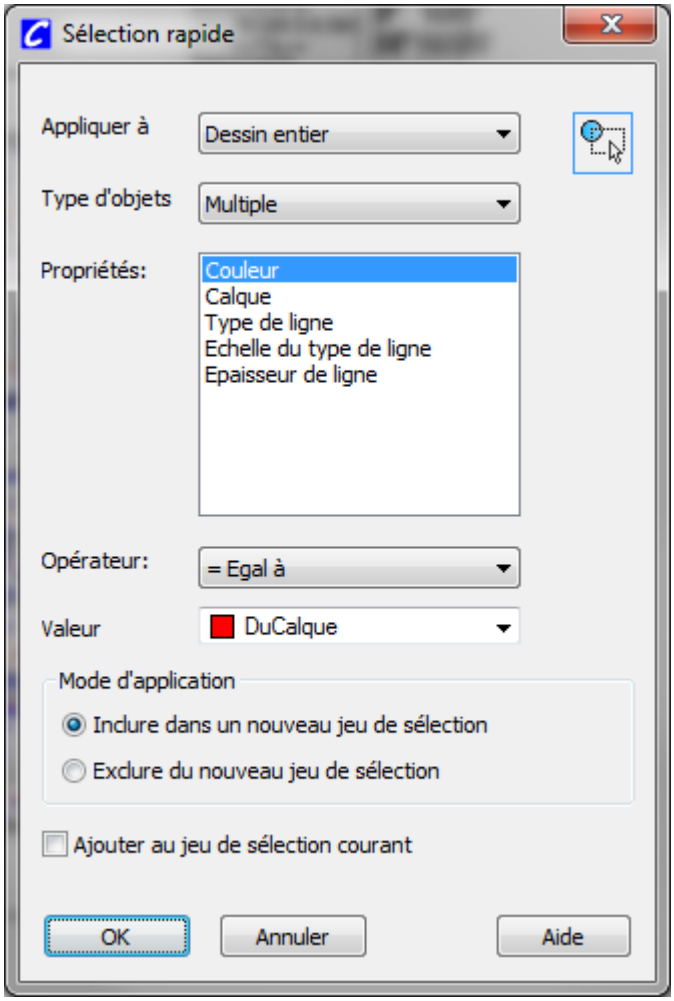
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Sélection rapide

Menu: Outils > Sélection rapide...

Description:

Cette commande vous permet de faire une sélection filtrée.



Appliquer à

Applique les critères de choix à l'ensemble du dessin ou de la sélection courante . Utilisez le bouton Sélectionner des objets pour créer un jeu de sélection. Une fois la sélection effectuée,

appuyez sur ENTREE pour ramener la boîte de dialogue.
Si l'option Ajouter au jeu de sélection courant est sélectionnée, les critères de filtrage sont appliqués à la totalité du dessin.

Choix des objets

Ferme la boîte de dialogue pour vous permettre de sélectionner les objets à l'écran. Appuyez sur ENTREE pour ramener la boîte de dialogue. La zone Appliquer à est modifiée pour afficher la Sélection courante.

Type d'objet

Indique le type d'objet à inclure dans les critères de filtrage. Si une application comme Cadidesk K-Elec a été utilisée pour ajouter de objets, vous pouvez sélectionner ces objets.

Propriétés

Spécifie la propriété d'objet pour le filtre. Cette liste contient toutes les propriétés pouvant être recherchées pour le type d'objet sélectionné. La propriété choisie détermine les options disponibles pour Opérateur et Valeur.

Opérateur

Gère la fourchette concernée par le filtre. Suivant la propriété sélectionnée, les options possibles sont Egal à, Différent de, Supérieur à, Inférieur à et Correspondance générique. Les options Supérieur à et Inférieur à ne sont pas disponibles pour toutes les propriétés. L'option Tout sélectionner n'est disponible que pour les champs de texte modifiables.

Valeur

Si des valeurs connues sont disponibles pour la propriété sélectionnée, le champ Valeur devient une liste dans laquelle vous pouvez faire votre choix. Sinon, entrez-en une.

Mode d'application

Spécifie si le nouveau jeu de sélection doit inclure ou exclure les objets correspondant aux critères de filtrage spécifiés. Sélectionnez Inclure dans le nouveau jeu de sélection pour créer un jeu de sélection composé des seuls objets correspondant aux critères de filtrage. Sélectionnez Exclure du nouveau jeu de sélection pour créer un jeu de sélection composé des seuls objets ne correspondant pas aux critères de filtrage.

Ajouter au jeu de sélection courant

Indique si le jeu de sélection créé par la commande SELECTRAP remplace le jeu de sélection courant ou s'il lui est ajouté.

Remarque SELECTRAP prend en charge les objets personnalisés (créés par une autre application) et leurs propriétés si l'application source de cet objet est en cours d'exécution.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Soustraction

Menu: Modélisation > Soustraction

Ligne de commande: *soustraction* ou *_subtract*

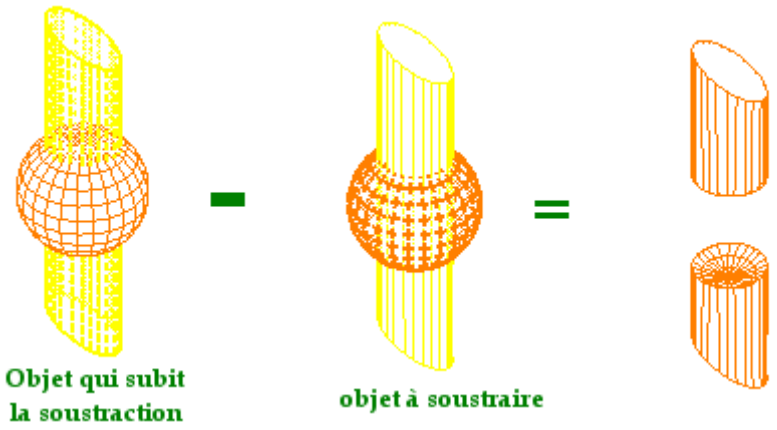
Barre d'outils: Modélisation > Soustraction

Description:

Cette commande permet de faire des soustractions de solides.

Mode d'emploi:

1. Sélectionnez les objets auxquels vous souhaitez soustraire d'autres objets. Tapez Enter.
2. Sélectionnez le ou les objet(s) à soustraire. Tapez Enter.
3. Vous obtenez le ou les solide(s) qui sont le résultat de la soustraction.



Voir aussi...

Union

Intersection

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Sphère

Menu: Modélisation > Sphère

Ligne de commande: *sphere*

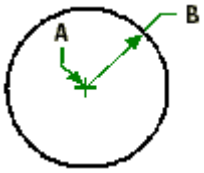
Barre d'outils: Modélisation > Sphère

Description:

Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'sphère'.

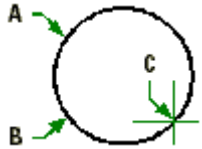
Mode d'emploi:

Dessiner une sphère en déterminant le centre et le rayon (option par défault).



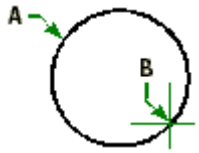
A. Déterminez le centre de la sphère.
B. Déterminez un second point indiquant le rayon de la sphère(un autre point par lequel passe la circonférence de la sphère) en entrant une valeur ou en determinant un point sur l'écran.

Dessiner une sphère en déterminant trois points sur la surface de la sphère (option 3P).



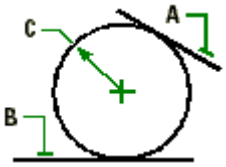
A. Déterminez le premier point sur la surface de la sphère.
B. Déterminez le second point sur la surface de la sphère.
C. Déterminez le troisième point sur la surface de la sphère.

Dessiner une sphère en déterminant deux points sur le diamètre (option 2P)



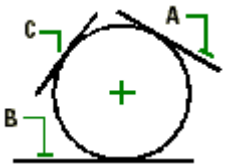
1. Indiquez un premier point du diamètre de la sphère.
2. Indiquez un second point sur le diamètre de la sphère.

Dessiner une sphère en déterminant deux points de tangence et le rayon (option Ttr)



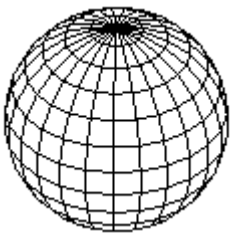
A. Sélectionnez la première entité que vous voulez que la sphère touche.
B. Sélectionnez la seconde entité que vous voulez que la sphère touche.
C. Déterminez deux points indiquant le rayon de la sphère.

Dessiner une sphère en déterminant trois points de tangence (option 3PT)



A. Sélectionnez la première entité que vous voulez que la sphère touche.
B. Sélectionnez la seconde entité que vous voulez que la sphère touche.
C. Sélectionnez la troisième entité que vous voulez que la sphère touche.

Vous obtenez le solide sphère:



Voir aussi...

Cône

Cylindre

Tore

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Spline

Menu : Dessin > spline

Barre d'outils : Dessin > Spline

Ligne de commande : *spline*

Description :

Cette commande permet de créer des splines. Une spline est une courbes passant par des points que vous déterminerez:

Mode d'emploi:

1. *Indiquez le point de départ*
2. *Indiquez les points par lesquels doit passer la courbe*
3. *Tapez:*
   - ENTER pour valider
   - U pour annuler le dernier point que vous avez indiqué
   - C pour clore la spline (une courbe est alors créée entre le point de départ et le dernier point que vous avez indiqué).
4. *Indiquez à l'écran la direction de la droite tangente au point d'origine de la courbe. Tapez ENTER.*
5. *Indiquez à l'écran la direction de la droite tangente au point final de la courbe. Tapez ENTER.*

Voir aussi...

Modifier des polylignes
Polyligne

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Style de texte

Menu : Format > Style de texte...

Barre d'outils : Texte > Style de texte

Ligne de commande : *_style*

Crée ou change les styles de textes courants (polices). Vous pouvez aussi créer des styles de texte nommés en sélectionnant des combinaisons de polices, reflet, inclinaison et mise à l'échelle horizontale.

Cette case de dialogue apparaît :

Créer un style :

- Cliquez sur "Nouveau" > Entrez le nom du style. (Vous pourrez toujours le renommer, le modifier ou le supprimer ultérieurement)
- Ensuite définissez les différentes caractéristiques de votre style (Police, effet, etc...) en vérifiant que le nom de votre nouveau style est bien "actif" dans le menu déroulant > OK

Renommer un style existant :

- Rendre le style à renommer "actif" dans le menu déroulant
- Cliquez sur "Renommer"
- une nouvelle case de dialogue apparaît dans laquelle il faut entrer le nouveau nom du style > OK

Supprimer un style existant :

- Rendre le style à renommer "actif" dans le menu déroulant
- Cliquez sur "Effacer"

Quelques précisions :

- Hauteur du texte : Entrer une valeur pour la hauteur du texte. Si vous laissez la hauteur à zéro, au moment de tracer votre texte il faudra préciser la hauteur à l'écran ou la préciser dans la ligne de commande.
- Facteur d'extension : Entrer une valeur pour le facteur d'extension. Une valeur inférieure à 1.0 rend le texte plus étroit; Une valeur supérieure à 1.0 rend le texte plus large. Par exemple, une valeur de 0.85 rend le texte plus étroit de 15%, et une valeur de 1.15 plus large de 15%.
- Angle oblique : Entrer une valeur pour l'angle d'inclinaison. Cet angle définit l'inclinaison des lettres. Une valeur positive incline le texte vers l'avant et une valeur négative vers l'arrière. Par exemple, une valeur de 15 incline le texte vers l'avant de 15 degrés.

Voir aussi...

Texte
Modifier un texte

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Styles visuels

Menu:Affichage > Styles visuels

Barre d'outils: Styles visuels

Description:

Cette commande permet de choisir le style visuel que l'on souhaite pour l'affichage du dessin en cours.

ATTENTION: Le style visuel en cours n'est pas forcément le style visuel qui sera imprimé!

Styles visuels:

- filaire 2D : Les contours des objets du dessin sont visibles sous la forme de lignes, de courbes, d'arcs...
- filaire 3D : Les contours des objets du dessin sont visibles sous la forme de lignes, de courbes, d'arcs... mais la représentation est en 3 dimensions.
- masqué : C'est une représentation filaire dans laquelle seules les lignes, courbes... appartenant à la face avant des objets (par rapport à la vue en cours)sont visibles.
- réaliste : Les faces des objets sont remplies par la couleur du calque en cours.
- conceptuel : Les faces des objets sont remplies par la couleur du calque en cours, et le style conceptuel en évidence les détails des objets.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Gestionnaire des styles du tracé

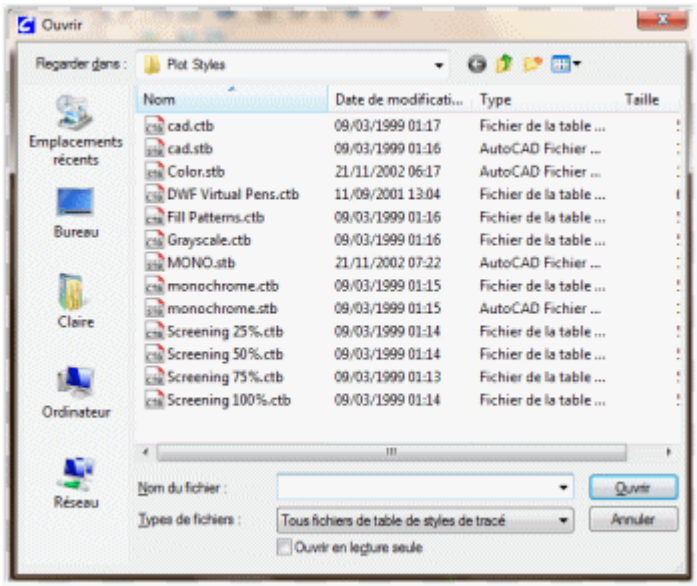
Menu : Fichier > Gestionnaire des styles du tracé

Ligne de commande : *stylesmanager*

Cette commande vous permettra de créer des modèles de styles de tracé, c'est-à-dire de paramètrer vos impressions / tracés et de sauvegarder ces paramètres sous la forme d'un fichier (format .ctb).
Vous pourrez ainsi vous créer une palette de modèle et utiliser celle qui convient pour chaque impression.

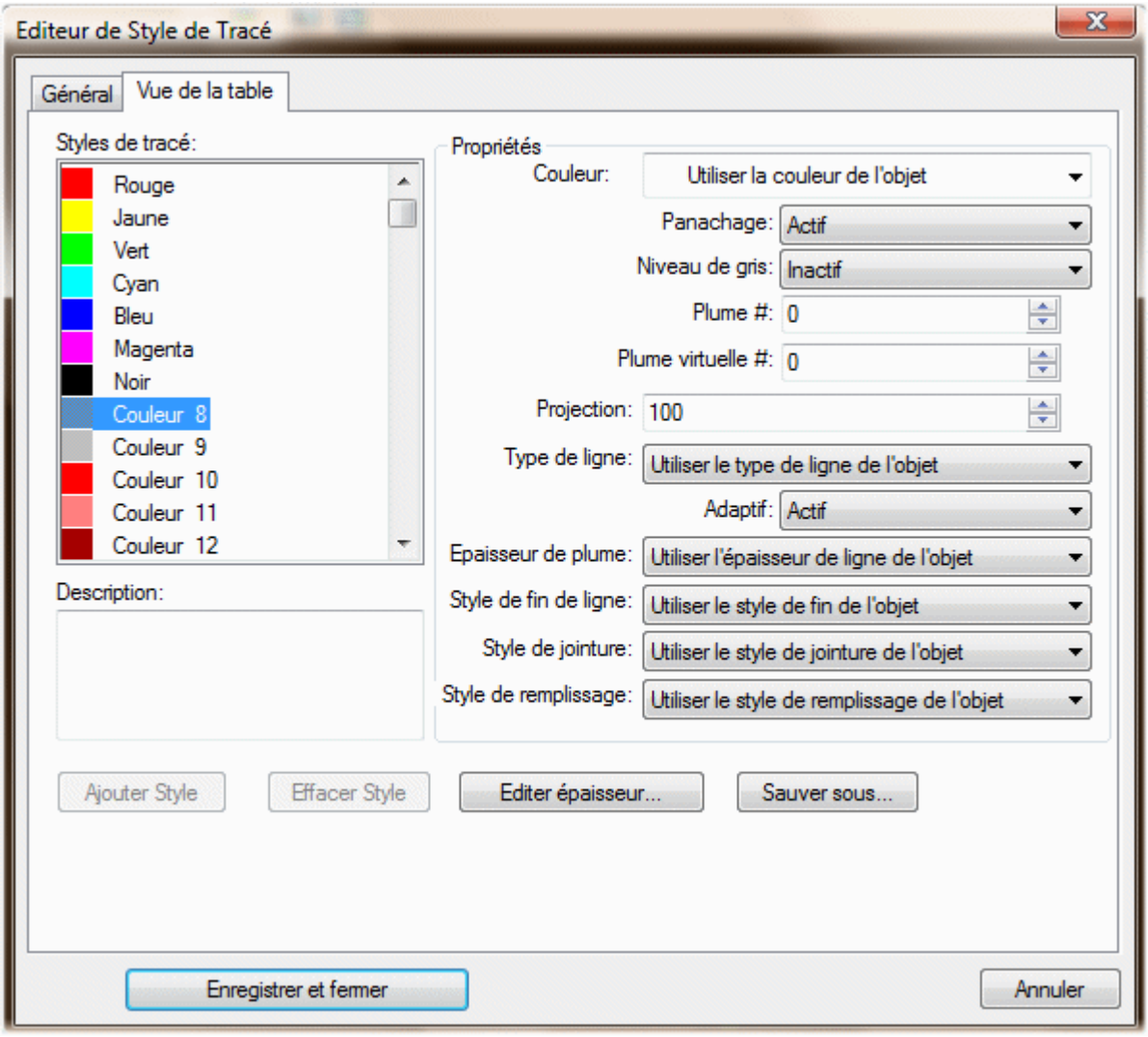
Mode d'emploi :

Lorsque vous lancez la commande, la boîte de dialogue suivante apparaît:


Ouvrir
Regarder dans :
Plot Styles
Emplacements récents
Bureau
Claire
Ordinateur
Réseau
Nom
Date de modificati...
Type
Taille
cad.ctb 09/03/1999 01:17 Fichier de la table ...
cad.stb 09/03/1999 01:16 AutoCAD Fichier ...
Color.stb 21/11/2002 06:17 AutoCAD Fichier ...
DWF Virtual Pens.ctb 11/09/2001 13:04 Fichier de la table ...
Fill Patterns.ctb 09/03/1999 01:16 Fichier de la table ...
Grayscale.ctb 09/03/1999 01:16 Fichier de la table ...
MONO.stb 21/11/2002 07:22 AutoCAD Fichier ...
monochrome.ctb 09/03/1999 01:15 Fichier de la table ...
monochrome.stb 09/03/1999 01:15 AutoCAD Fichier ...
Screening 25%.ctb 09/03/1999 01:14 Fichier de la table ...
Screening 50%.ctb 09/03/1999 01:14 Fichier de la table ...
Screening 75%.ctb 09/03/1999 01:13 Fichier de la table ...
Screening 100%.ctb 09/03/1999 01:14 Fichier de la table ...
Nom du fichier :
Ouvrir
Types de fichiers :
Tous fichiers de table de styles de tracé
Annuler
Ouvrir en lecture seule

Elle vous donne accès à tous les modèles qui existent par défaut et à ceux que vous avez déjà crées.

Pour paramètrer ces modèles
Choisissez l'un des modèles et cliquez sur Ouvrir.
Vous avez alors accès à l'éditeur des styles du tracé:

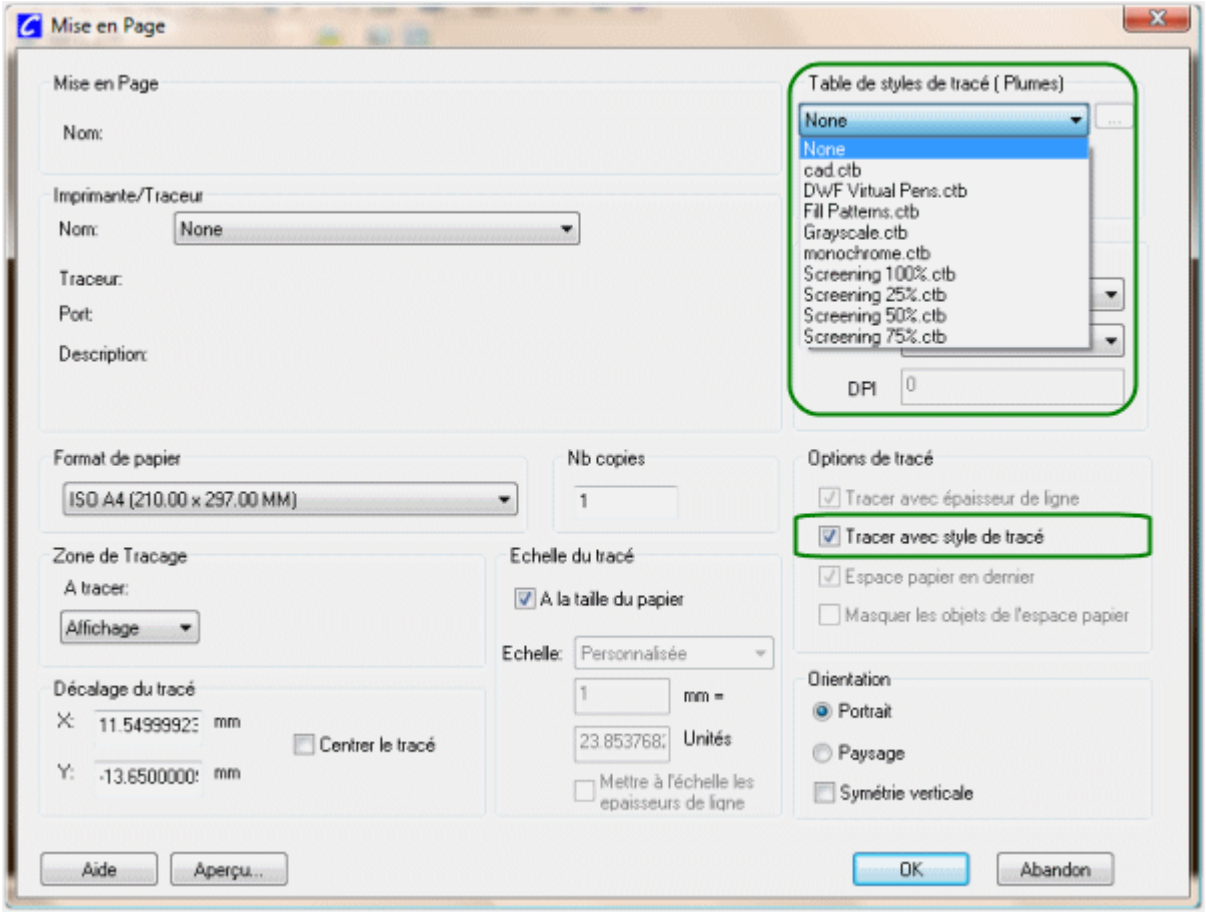


Vous pouvez alors modifier divers paramètres tels que:
- Une couleur d'impression différente de la couleur de l'objet/ du calque
- Le type de ligne
- Le niveau de gris
...

Une fois le paramètrage terminé, vous avez deux possibilité:
- Cliquez sur Enregistrer et Fermer pour que ces paramètres soient enregistrés dans le fichier .ctb que vous avez ouvert.
- Cliquez sur Sauver sous pour enregistrer ces paramètres en tant que nouveau fichier .ctb grâce à l'explorateur Windows.

<u>Pour utiliser ces modèles :</u>
1.Ouvrez votre gestionnaire des mises en page, comme pour une impression standard.
2.Choisissez le modèle de mise en page que vous avez paramètré dans la liste 'Table des styles de tracé', en haut à droite de la fenêtre.
3.Dans les options de tracé, choisissez 'Tracer avec style de tracé'.

4.Lancez votre impression en cliquant sur ok.



Voir aussi...

Gestionnaire des mises en page

Tracer/ Imprimer

Aperçu

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Supprime Lignes dupliquées

Menu : Technique >Supprime Lignes dupliquées

Ligne de commande : *supduplic*

Supprime les lignes dupliquées. Si vous avez plusieurs milliers de lignes dupliquées le programme peut tourner plusieurs minutes!!!

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Texte (Ligne simple)

Barre d'Outils : Dessin > Texte

Menu : Dessin > Texte

Ligne de commande :_*text* ou *texte*

Crée une simple ligne de texte dans la zone de dessin.

Insérer un texte sans formatage suplémentaire

- Spécifiez le point de départ du texte à l'écran.
- Spécifiez la hauteur <valeur>: Entrez la hauteur du texte ou déterminez un point à l'écran.
- Spécifiez l'angle de rotation du texte <0>: Entrez l'angle de rotation du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Texte : Tapez le texte que vous voulez insérer. Pour insérer plusieurs lignes de texte, appuyez sur Entrée à la fin de chaque ligne de texte. Le texte s'insère dans le dessin lorsque vous tapez. Pour terminer la commande, appuyer sur Entrée à l'invite de texte.

ASTUCE Pour modifier le texte, double-cliquez dessus. La case de dialogue "Editeur" apparaît, vous pouvez alors changer votre texte.

Sélectionner un style de texte

- Choisir Style.
- Puis entrez le nom du style que vous voulez utiliser, ou entrez ? pour lister les styles. Pour utiliser le style par défaut (Standard), appuyez sur Entrée.

Déterminer l'alignement du texte

Pour que le texte s'ajuste entre deux points :
- Choisir Justifier : Ecrire "J" dans la ligne de commande > Entrée.
- Choisir Aligne : Ecrire "A" dans la ligne de commande > Entrée.
- Déterminer le point de départ du texte à l'écran.
- Déterminer le point de fin du texte à l'écran.
- Taper le texte que vous voulez insérer.

Le programme ajuste automatiquement la hauteur du texte.

Déterminer l'ajustement du texte

Pour que le texte s'ajuste entre les deux points avec une hauteur de texte que vous déterminez :
- Choisir Justifier : Ecrire "J" dans la ligne de commande > Entrée.
- Choisir Fixé : Ecrire "F" dans la ligne de commande > Entrée.
- Déterminer le point de départ du texte.
- Déterminer le point de fin du texte.
- Entrer la hauteur du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Taper le texte que vous voulez insérer.

Centrer le texte

Pour que le texte s'aligne un point (gauche / droite) :
- Choisir Justifier : Ecrire "J" dans la ligne de commande > Entrée.
- Choisir Centre : Ecrire "C" dans la ligne de commande > Entrée.
- Déterminer à l'écran le point autour duquel vous voulez centrer le texte.
- Entrer la hauteur du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Entrer le degré de rotation du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Taper le texte que vous voulez insérer.

Déterminer le milieu du texte

Pour que le texte s'aligne sur un point (gauche / droite et haut / bas) :
- Choisir Justifier : Ecrire "J" dans la ligne de commande > Entrée.
- Choisir Milieu : Ecrire "M" dans la ligne de commande > Entrée.
- Déterminer à l'écran le point autour duquel vous voulez centrer le texte.
- Entrer la hauteur du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Entrer le degré de rotation du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Taper le texte que vous voulez insérer.

Déterminer l'alignement vers la droite du texte

Pour aligner le texte vers la droite :
- Choisir Justifier : Ecrire "J" dans la ligne de commande > Entrée.
- Choisir Droite : Ecrire "D" dans la ligne de commande > Entrée.
- Déterminer à l'écran le point autour duquel vous voulez centrer le texte.
- Entrer la hauteur du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Entrer le degré de rotation du texte ou déterminer un point à l'écran.
- Taper le texte que vous voulez insérer.

Point droit du texte: Déterminer le point aligné sur la droite (le texte s'aligne sur la *gauche* de ce point).
Hauteur du texte <valeur>: Entrer la hauteur du texte ou déterminer un point.
Angle de rotation du texte <0°>: Entrer le degré de rotation du texte ou déterminer un point.
Texte: Tapez le texte que vous voulez insérer. Le texte s'aligne sur la droite lorsque vous tapez. Les lignes de texte suplémentaires sont alignées à droite sur le même point.

Déterminer d'autres points d'alignement du texte

- Choisir Justifier : Ecrire "J" dans la ligne de commande > Entrée.
- Pour déterminer l'alignement du texte en haut à gauche, choisir HG et déterminer le point du texte en haut à gauche.
- Pour déterminer l'alignement du texte en haut au centre, choisir HC et déterminer le point du texte en haut au centre (le haut du texte est centré sur le point que vous déterminez).
- Pour déterminer l'alignement du texte en haut à droite, choisir HD et déterminer le point du texte en haut à droite (le haut du texte s'aligne à droite du texte que vous déterminez).

- Pour déterminer l'alignement du texte au milieu à droite, choisir MD et déterminer le point du texte au milieu à droite (le milieu du texte s'aligne à gauche du point que vous déterminez).
- Pour déterminer l'alignement du texte au milieu au centre, choisir MC et déterminer le point du texte au milieu au centre (le milieu du texte est centré sur le point que vous déterminez).
- Pour déterminer l'alignement du texte au milieu au centre, choisir MD et déterminer le point du texte au milieu à droite (le milieu du text s'aligne à droite du point que vous déterminez).
- Pour déterminer l'alignement du texte en bas à gauche, choisir BG et déterminer le point du texte en bas à gauche (le bas du texte s'aligne à gauche du point que vous déterminez).
- Pour déterminer l'alignement du texte en bas au centre, choisir BC et déterminer le point du texte en bas au centre (le bas du texte est centré sur le point que vous déterminez).
- Pour déterminer l'alignement du texte en bas à droite, choisir BD et déterminer le point du texte en bas à droite (le bas du texte s'aligne à droite du point que vous déterminez).

- Déterminer à l'écran le point de départ du texte.
- Entrer la hauteur du texte ou déterminer un point à lécran.
- Entrer le degrée de rotation du texte ou déterminer un point.
- Tapez le texte que vous voulez insérer.

Voir aussi...

Style de texte
Modification de texte

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Texte multiligne

Menu: Dessin > Texte > Texte multiligne

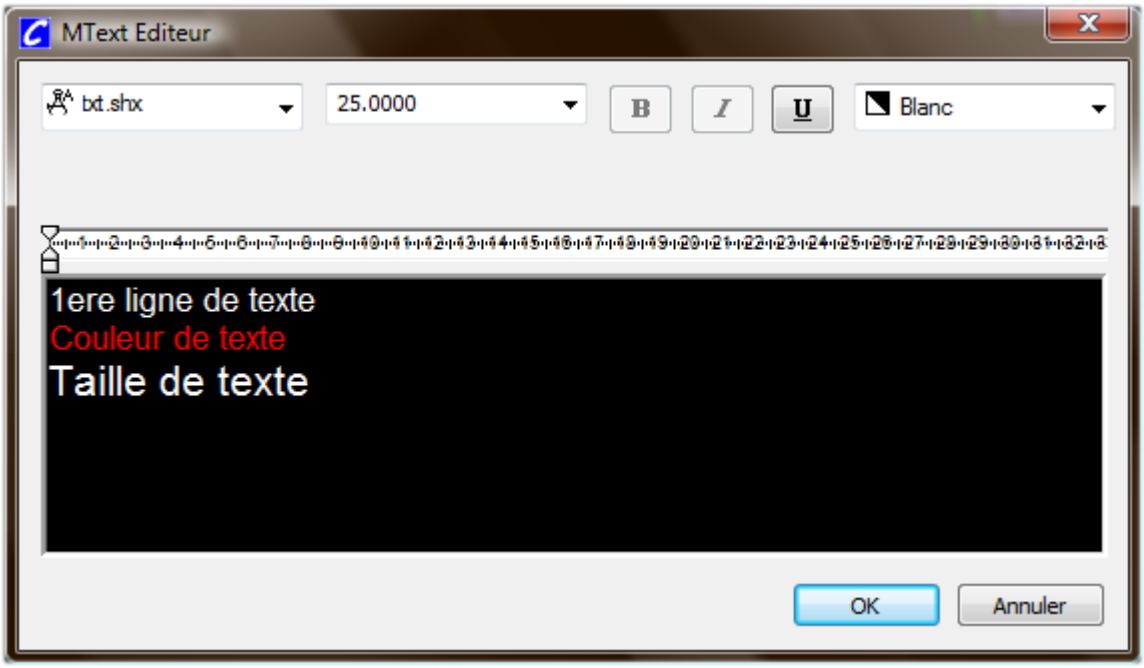
Barre d'outils: Dessin > Texte multiligne

Ligne de commandes: *textemult* ou *_mtext*

Description:

Cette commande permet de créer des textes sur plusieurs lignes.

Mode d'emploi:
1. Spécifiez le point de départ de votre texte.
2. Spécifiez le second point du cadre contenant votre texte ou utilisez l'une des options.
Pour en savoir plus sur les options, voir l'aide Texte .
3.La fenêtre suivante s'ouvre:



Vous pouvez alors écrire votre texte et choisir sa police, sa taille, sa couleur etc... pour chaque ligne que vous sélectionnerez.

Pour modifier votre texte multiligne:
Double-cliquez sur celui-ci, la fenêtre ci-dessus se rouvrira avec votre texte, que vous pourrez

modifier.

Voir aussi...

Texte
Cotation

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Tore

Menu: Modélisation > Tore

Ligne de commande: *tore* ou *_torus*

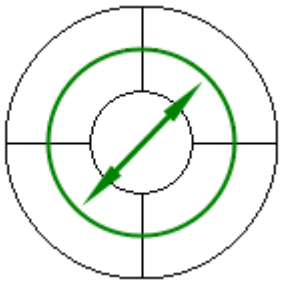
Barre d'outils: Modélisation > Tore

Description:

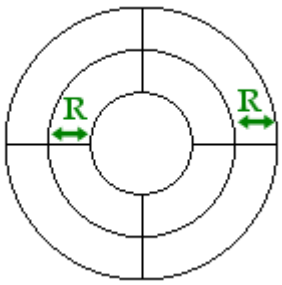
Cette commande permet de créer facilement le solide 3D 'tore'.

Mode d'emploi:

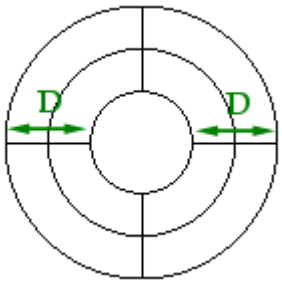
1. Créez le cercle qui formera le centre de votre tore, en utilisant l'une des options de création de cercle:
Voir l'aide cercle.
Ce cercle a pour centre celui de la tore, et son diamètre passe par les centres des cercles qui composeront l'anneau de la tore.



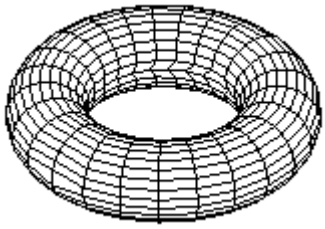
2. Indiquez le rayon de l'anneau de la tore.
ou utilisez l'option '2points' pour indiquer ce rayon en dessinant un segment dont la longueur est égale au rayon de l'anneau.



ou utilisez l'option 'diamètre' pour indiquer la diamètre de l'anneau de la tore.



3. Vous obtenez le solide 'tore' :



Voir aussi...

Cône

Sphère

Cylindre

Type de lignes

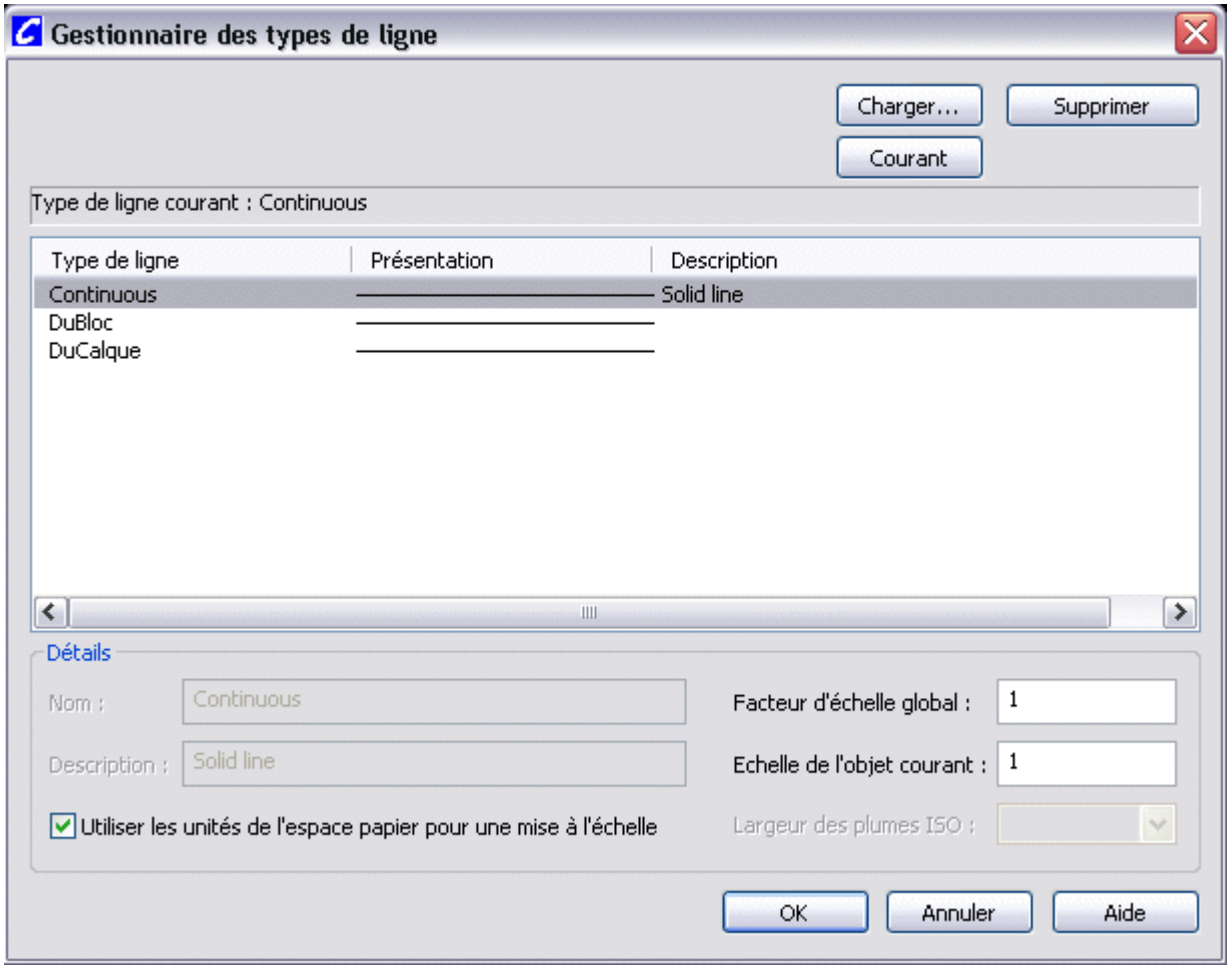
Menu : Format > Type de lignes...

Barre d'outils : Propriétés > DuCalque

Ligne de commande: *_linetype* ou *typeligne*

Définit les types de ligne, les charge depuis les bibliothèques, et règle le type de ligne courant.

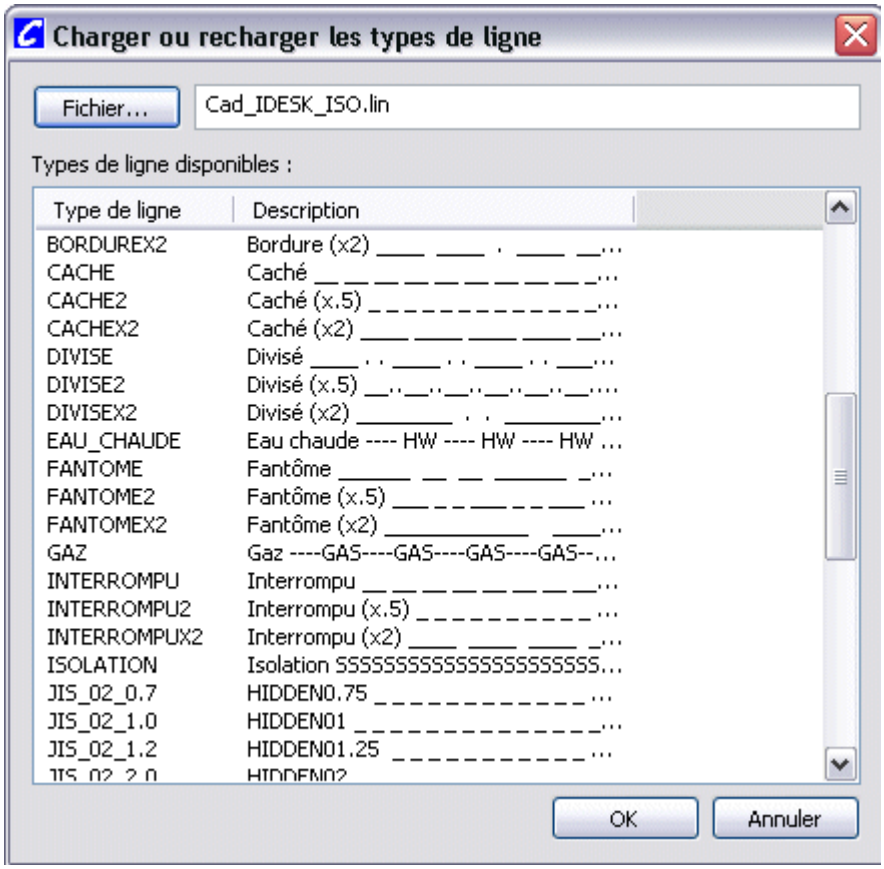
Cette case de dialogue apparaît :



Charger un type de ligne

Cliquez sur "Charger...".

Une nouvelle case de dialogue apparaît :



Choisissez un fichier de définition du type de ligne (.lin) > "FICHIER" > Sélectionnez le nom du fichier (.lin) contenant les types de ligne que vous voulez visualiser > "Ouvrir".

Choisissez un type de ligne puis "OK"

Définir le type de ligne courant

Choisissez un type de ligne puis "Courant"

Supprimer un type de ligne

Choisissez un type de ligne puis "Supprimer"

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Union

Menu: Modélisation > Union

Ligne de commande: *_union* ou *union*

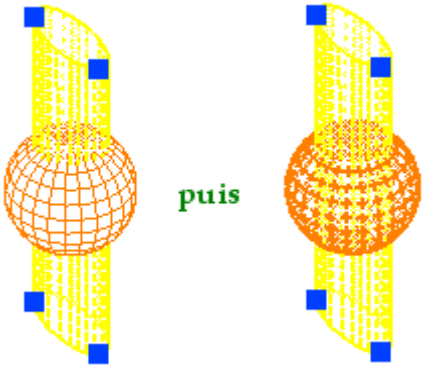
Barre d'outils: Modélisation > Union

Description:

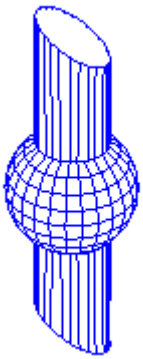
Cette commande permet d'unir plusieurs solides 3D pour en faire un seul et même objet.

Mode d'emploi:

1. Sélectionnez tous les objets que vous souhaitez unir.
Ici l'exemple est pris avec un cylindre et une sphère.
Nous les sélectionnons indépendamment.



2. Tapez sur Enter:
Tous les objets sont à présent unis, c'est-à-dire qu'ils forment le même objet 3D.



Voir aussi...

Soustraction

Intersection

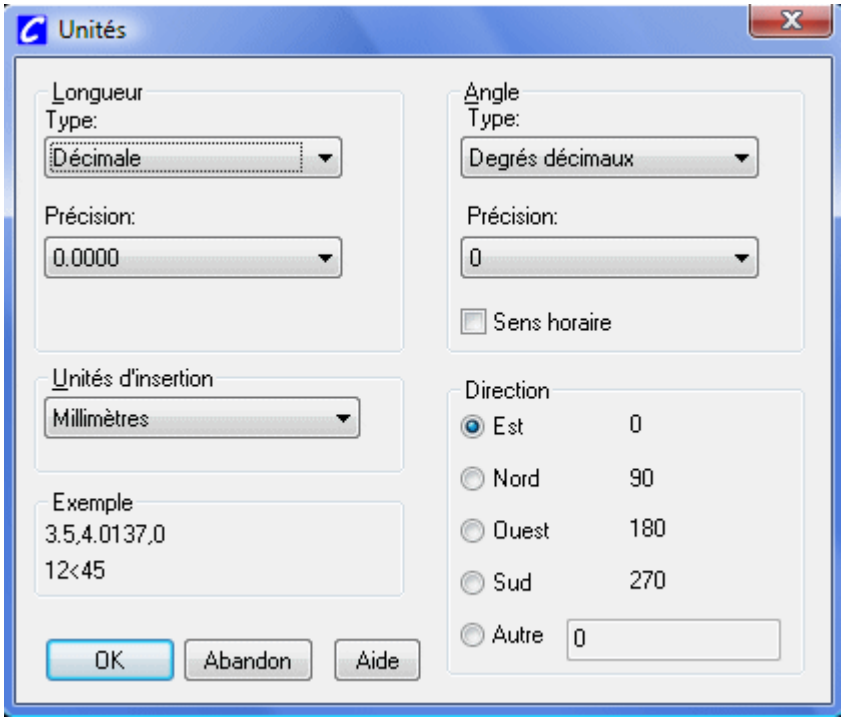
Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Contrôle des unités

Menu Format : Contrôle des unités

Ligne de commande : *_units* ou *unites*

Définit les formats des unités et des angles.



Longueur

Spécifie l'unité de mesure à utiliser et la précision des unités courantes.

- Type

  Définit le format courant des unités de mesure. Les valeurs possibles sont Architecture, Décimal, Ingénierie, Fractionnaire et Scientifique. Les formats Ingénierie et Architecture génèrent des affichages en pieds et en pouces et supposent que chaque unité de dessin représente un pouce. Les autres formats peuvent représenter une unité réelle quelconque.

- Précision

  Définit le nombre de décimales ou la taille fractionnaire pour l'affichage des mesures linéaires.

Angle

Spécifie le format d’angle courant et sa précision d'affichage.

- Type

  Définit le format de l’angle courant.

- Précision

  Définit la précision d'affichage de l’angle courant.

  Les conventions suivantes sont utilisées pour les différentes mesures d'angle : les degrés décimaux apparaissent comme des nombres décimaux, les grades apparaissent avec un suffixe *g* minuscule et les radians avec un suffixe *r* minuscule. Le format degrés / minutes / secondes utilise *d* pour les degrés, ' pour les minutes et " pour les secondes, comme dans l'exemple suivant :

  123d45'56.7"

  Les unités géodésiques représentent des angles goniométriques, en utilisant N ou S pour Nord ou Sud, degrés / minutes / secondes pour la position à l'Est ou à l'Ouest de l'angle par rapport au Sud ou au Nord, et E ou O pour l'Est ou l'Ouest, par exemple :

  N 45d0'0" E

  L'angle, toujours inférieur à 90 degrés, s'affiche au format degrés / minutes / secondes. Si l'angle est précisément au Nord, au Sud, à l'Est ou à l'Ouest, seule la lettre représentant le point de la boussole est affiché.

- Sens horaire

  Calcule des angles positifs dans le sens horaire. La direction par défaut des angles positifs est le sens trigonométrique.

  Quand le programme vous invite à indiquer un angle, vous pouvez amener le pointeur dans la direction souhaitée ou entrer un angle, indépendamment du paramètre spécifié pour Sens horaire.

Echelle d'insertion

Détermine l'unité de mesure des blocs et des dessins insérés dans le dessin courant. Un bloc ou un dessin créé avec des unités différentes de celles spécifiées par cette option est mis à l'échelle lors de son insertion. L'échelle d'insertion correspond au rapport entre les unités utilisées dans le bloc ou le dessin source, et celles utilisées dans le dessin cible. Sélectionnez Sans unité pour insérer le bloc sans le mettre à l'échelle pour qu'il corresponde aux unités spécifiées.

Remarque Dans l'onglet Préférences utilisateur de la boîte de dialogue Options, les paramètres Unités du contenu source et Unités du dessin cible sont utilisés lorsque l'option Echelle d'insertion est définie sur Sans unité soit dans le bloc source, soit dans le dessin cible.

Exemple

Affiche un exemple des paramètres courants pour les unités et les angles.

Direction

Définit l'angle pour 0 degré et spécifie la direction dans laquelle les angles sont mesurés. Lorsque le programme vous invite à définir un angle, vous pouvez indiquer un point dans la direction souhaitée ou entrer un angle.

Angle de base

Définit la direction de l'angle zéro. Les options suivantes affectent l'entrée des angles et l'entrée des coordonnées polaires, cylindriques et sphériques.

- Est

  Définit la direction cardinale Est (valeur par défaut).

- Nord

  Définit la direction cardinale Nord.

- Ouest

  Définit la direction cardinale Ouest.

- Sud

  Définit la direction cardinale Sud.

- Autre

  Définit une direction différente des points cardinaux.

  Angle

  Définit la valeur de l'angle zéro lorsque vous avez choisi Autre. Vous pouvez définir cet angle en entrant une valeur.

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Vues existantes

Menu: Affichage > Vues existantes

Ligne de commande: *_view* ou *vue*

Description:

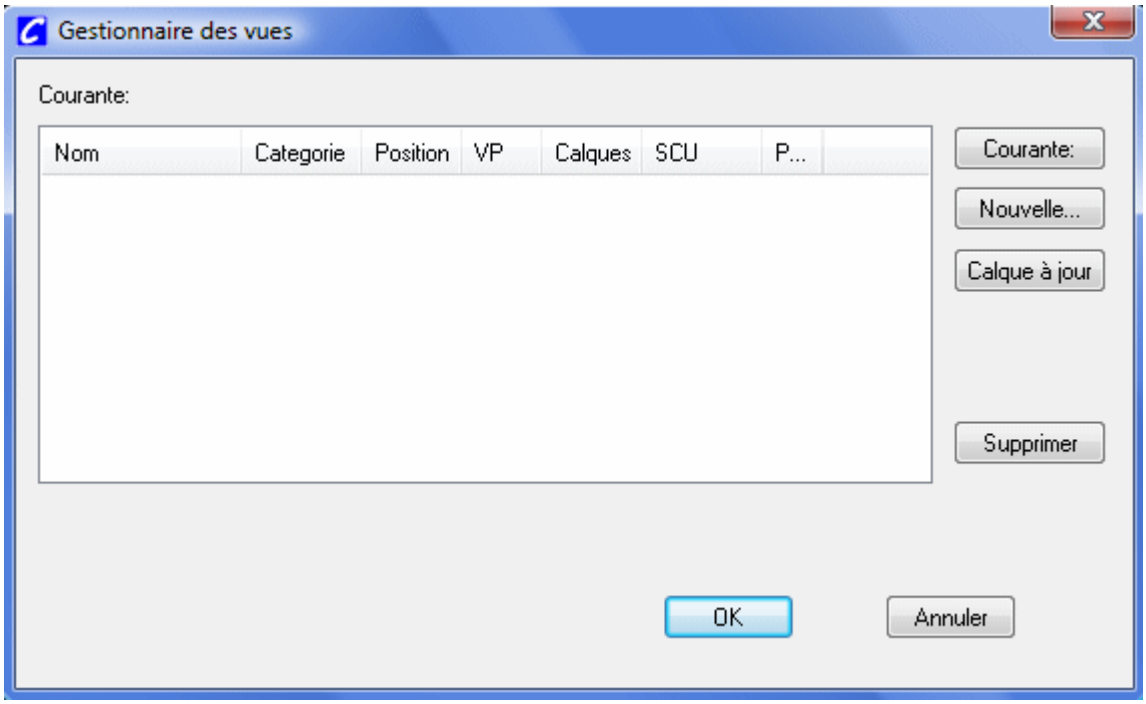
Cette commande permet d'accéder au gestionnaire de vue afin de créer ou modifier des vues déjà enregistrées.

Elle permet donc de choisir l'une des vues déjà en mémoire ou d'en créer une nouvelle, afin de l'appliquer à l'espace objet.

Pour créer une vue, utilisez la barre d'outils sauve / restaure vue ou utilisez l'option 'nouveau' du gestionnaire des vues (voir ci-dessous).

Options:

- Courante: La vue séléctionnée devient la vue courante de votre dessin.
- Nouvelle: Permet de sauvegarder la vue en cours de votre dessin dans le gestionnaire des vues en choisissant:
  - son nom
  - sa catégorie (créer des catégories permet de regrouper des vues et de mieux les organiser)
  - ses paramètres:
    Enregistrer l'état des calques restituera les paramètres des calques au moment de la sauvegarde de la vue lors de sa restitution.
    Sauve SCU avec vues restituera l'état du SCU au moment de la sauvegarde de la vue lors de sa restitution.
  - le nom du scu en cours
- Calque à jour: Applique les paramètres de calques en cours à la vue séléctionnée.



Voir aussi:

Sauve/ Restaure vues.
Vues en plan SCU

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Créer un fichier bloc

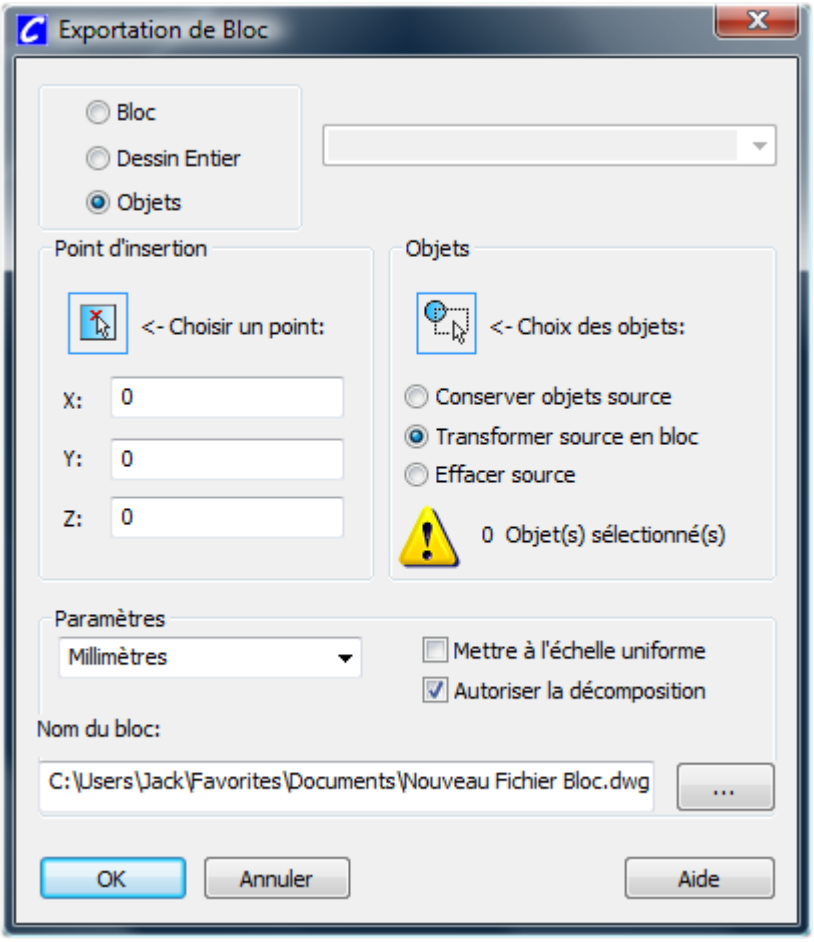
Menu : Outils > Créer un fichier bloc ...

Ligne de commande : *wbloc* ou *_wblock*

Description :

Cette commande permet de créer un nouveau dessin DWG à partir d'une sélection d'objets dans votre dessin ou d'une définition de bloc existant.

Elle ouvre la case de dialogue suivante :



Exporter quoi?

Bloc

Une défintion de bloc existante dans votre dessin.

Vous pouvez choisir l'un de ces blocs grâce au menu déroulant associé à ce choix.

Dessin entier

l'intégralité de votre dessin est exporté vers un nouveau fichier. Seuls les objets utilisés seront présents dans le nouveau dessin

Objets

Un certain nombre d'objets que vous sélectionnerez.

Point d'insertion

Indique le point de base pour le nouveau bloc. La valeur par défaut est 0,0,0.

Choisir un point

Vous permet de choisir le point d'insertion à l'écran en faisant disparaître momentanément le case de dialogue.

X

Valeur X du nouveau point de base.

Y

Valeur Y du nouveau point de base.

Z

Valeur Z du nouveau point de base.

Objets

Choix ds objets

vous permet de choisir à l'écran les objets à exporter en faisant disparaître momentanément le case de dialogue.

Conserver objet source

Maintient les objets sélectionnés dans le dessin courant après la création du fichier.

Transformer source en bloc

Convertit l'ensemble de la sélection en une référence de bloc. Le nom du bloc sera le nom du fichier créé sans l'extension:".DWG".

Effacer source

Supprime les objets après la création du fichier.

Objets sélectionnés

Indique le nombre d'objets sélectionnés.

Paramètres

unité

Mettre à l'échelle uniforme

Permet de vérouiller le bloc en échelle uniforme afin de n'avoir aucune déformation à l'insertion.

Autoriser la décomposition

Autorise ou non l'utilisation de la commande décomposersur le fichier insérer comme bloc ultérieurement.

Nom du bloc

Donne accès à l'explorateur Windows pour vous permettre de choisir l'adresse et le no du nouveau dessin / dessin cible.

Voir aussi...

Créer un bloc

Insérer un bloc

Références externes

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée

Références externes

Menu: Insertion > Références externes

ou Insertion > Référence DWG (pour aller chercher directement une référence via l'explorateur Windows).

Barre d'outils : Insertion > Attacher une XRéf...

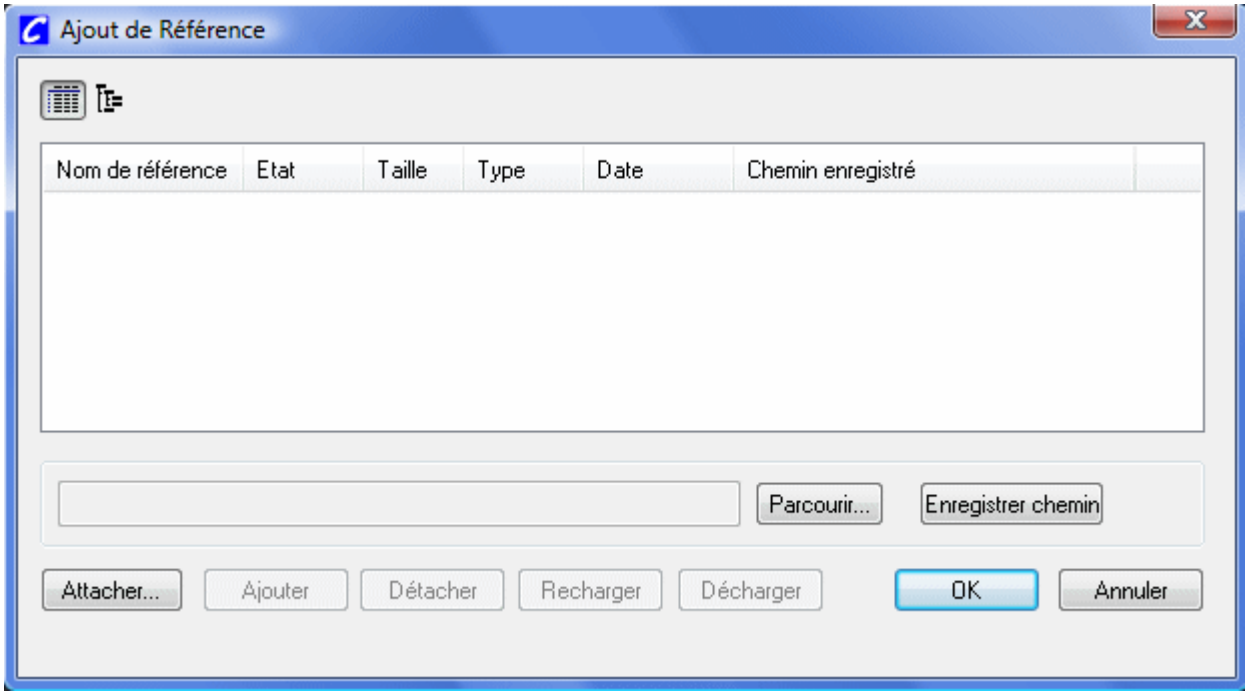
Description:

Cette commande permet l'insertion de références externes, c'est à dire de blocs n'appartenant pas initialement à votre dessin.

En réalité, seule l'adresse (la référence) du bloc est enregistrée dans votre dessin.

Toute modification du bloc à son emplacement d'origine le modifiera donc dans votre dessin.

Vous aurez accès au gestionnaire de références:



- Attacher...: Pour travailler avec une référence, il est nécessaire en tout premier lieu de l'attacher au dessin.
  Cette option ouvre l'explorateur windows pour le choix du bloc et donne accès aux paramètres suivants:
  - Parcourir... : pour choisir une autre référence dans votre ordinateur, grâce à l'explorateur

Windows
- Emplacement: qui indique l'emplacement du bloc dans l'explorateur windows, donc l'adresse de la référence
- Point d'insertion: pour insérer le bloc concerné grâce aux coordonnées souhaitées dans le SCU (x,y,z)
- Echelle: pour choisir le facteur d'échelle du bloc auquel on fait référence sur les axes x (en largeur) et y (en hauteur).
- Rotation: pour insérer le bloc concerné après lui avoir fait subir une rotation de l'angle spécifié (en degrés).

- Detacher: La référence séléctionnée sera supprimée du gestionnaire des images. Vous ne pourrez alors plus l'insérer dans le dessin.
- Decharger: Le bloc séléctionné sera toujours présent dans le dessin mais il sera invisible.
- Recharger: Le bloc séléctionné redeviendra visible dans le dessin si l'option 'décharger' a été utilisée, sinon il sera actualisé.
- Parcourir...: Ouvre l'explorateur windows et permet de choisir un bloc.
- Enregistrer adresse: Le bloc choisi dans l'explorateur remplace le bloc séléctionné, dans le gestionnaire des images et dans le dessin.

Un bloc inséré dans le dessin pourra être redimensionné ou supprimé directement dans l'espace objet.

Voir aussi:

Insérer un bloc
Délimiter
Gestionnaire d'images

Copyright 2000-2010 ® Groupe IntelliFrance Cadidesk est une marque déposée